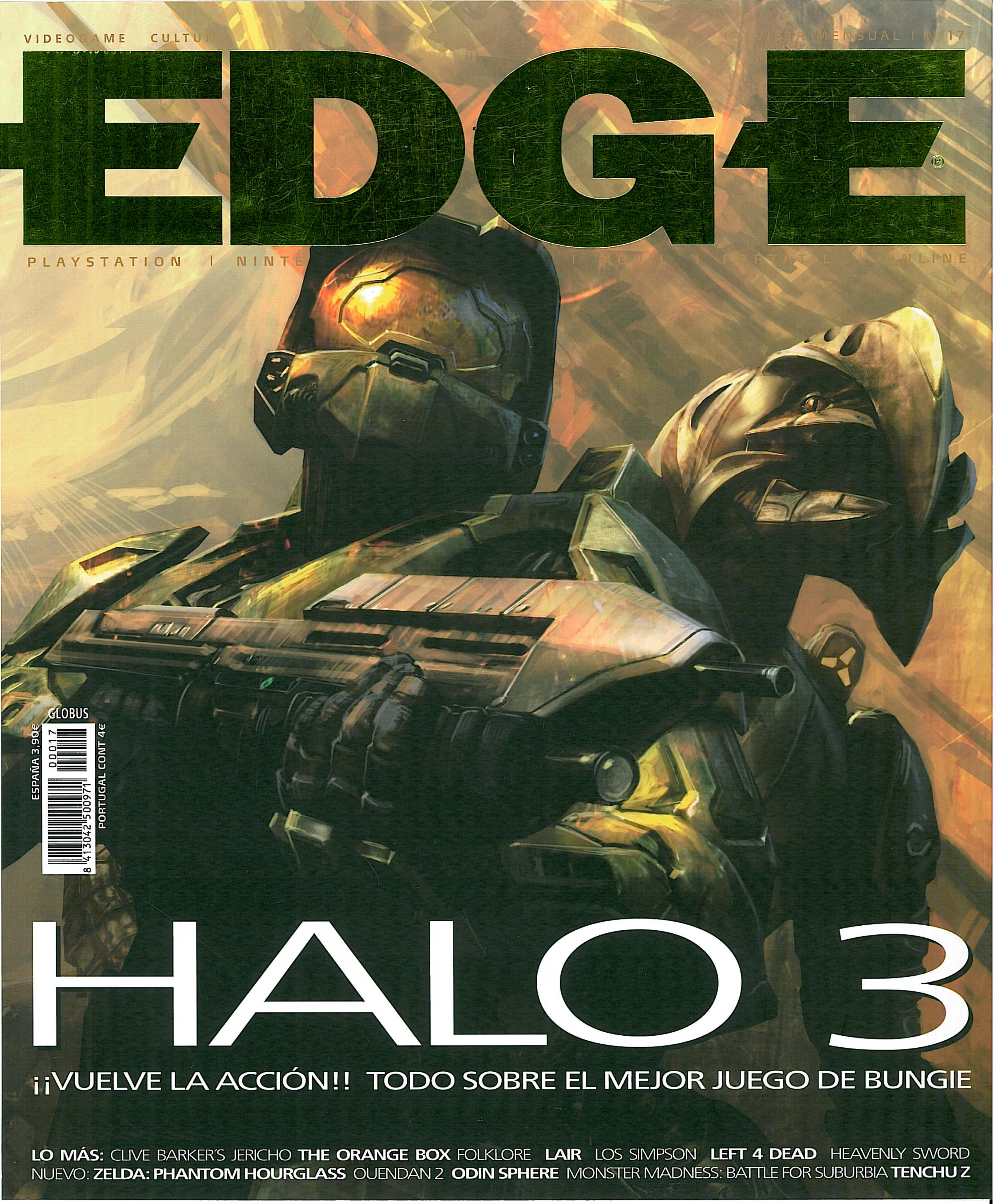


VIDEOGAME CULTURE | REVISTA MENSUAL | Nº17

EDGE

PLAYSTATION | NINTE | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE

GLOBUS
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€
8 413042 500971 00017

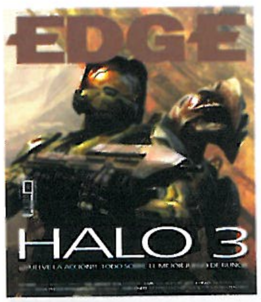
HALO 3

¡¡VUELVE LA ACCIÓN!! TODO SOBRE EL MEJOR JUEGO DE BUNGIE

LO MÁS: CLIVE BARKER'S JERICHO **THE ORANGE BOX** FOLKLORE **LAIR** LOS SIMPSON **LEFT 4 DEAD** HEAVENLY SWORD

NUEVO: **ZELDA: PHANTOM HOURGLASS** OUENDAN 2 **ODIN SPHERE** MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA **TENCHU Z**





Uno de esos pocos juegos que justifican la compra de una consola es *Halo,* y, si hablamos de la tercera entrega y todo lo que promete, no tener una 360 será una decepción, ya que sólo saldrá para la consola de Microsoft. Todos los aficionados esperamos los cambios, las mejoras e, incluso, alguna que otra sorpresa que los de Bungie nos quieran dar, aunque *Halo 3* es, sobre todo, fiel a las anteriores entregas y, sin duda, dará mucho que hablar incluso en nuestro país, donde la 360 volverá a atacar esta Navidad con nuevas prestaciones para ir ganando terreno y resolviendo los problemas de funcionamiento que últimamente acosan al fabricante norteamericano.

Por otro lado, seguro que tras revisar la sección Nuevo en la que analizamos los videojuegos publicados, no dejarás de sorprenderte con las valoraciones de algunos títulos. Es cierto que en estas fechas son pocos los lanzamientos, pero si, además, su calidad es pésima tenemos que decirlo, a pesar de que se trate de fanquicias caras y con mucho ruido mediático, como la de *Transformers.*

Para terminar, no puedo menos que agradecer la extensa colaboración de Tim Guest que, desde el comienzo de la edición de EDGE en nuestro país, ha compartido su extensa experiencia en los mundos virtuales sobre los que incluso ha escrito un libro, dejando paso a un nuevo colaborador, David Doak, que opinará mes tras mes sobre diferentes aspectos de la pasión que todos compartimos, los videojuegos. Disfruta de esta nueva entrega de EDGE, repleta de juegos, novedades, mucho E3, y las críticas más contundentes de todas las revistas de nuestro país.

AITOR URRACA, DIRECTOR.




16+
www.pegi.info
MÁS ALLÁ DE LA VENGANZA
ESTÁ LA SALVACIÓN.
Tu pueblo ha sido perseguido durante generaciones y tu padre ha sido secuestrado.
Tu única esperanza es un arma mortal llegada del cielo.
¿Aprovecharás su poder celestial contra el rey invasor y su ejército?
¿Salvarás a tu gente y te convertirás en una leyenda?
¿O dejarás que la venganza te consuma antes de que la Espada Celestial lo haga?
Heavenly Sword, disponible en Septiembre sólo para PlayStation 3
www.heavenlysword.com
HEAVENLY SWORD
PLAYSTATION 3
16+
Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Ninja Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
This is living
PLAYSTATION 3

SUMARIO

NÚMERO 17

Este mes











Todos los meses

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Ángel Jiménez, Santiago Quiñones, Lola Mayo Ramón Méndez y Juan Manuel Daganzo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 1/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

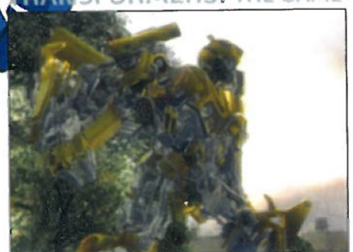
SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

Nuevo



TRANSFORMERS: THE GAME



360, PC, PS2, PS3, Wii 84

ODIN SPHERE



PS2 85

TENCHU Z



360 88

CALLING ALL CARS



PS3 89

GRAW 2



PC 89

EXIT 2



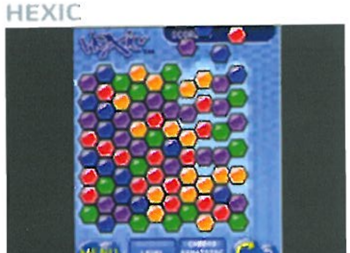
PSP 90

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3D



MÓVILES 91

HEXIC



MÓVILES 91

FMX III HARDCORE

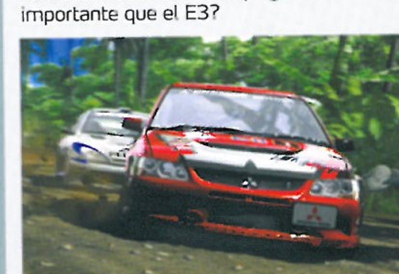


MÓVILES 91

START



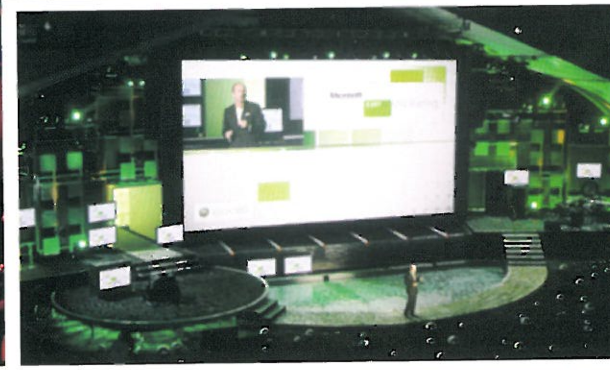








Peter Moore encabezó el grupo de animadores de Microsoft en Santa Mónica (abajo), pero sus dotes de showman se manifestaron con la oportunidad de unirse al grupo de Harmonix en la Rock Band (centro). Afortunadamente, sólo interrumpió dos veces la actuación, parando por equivocación.



EVENTO

De espectáculo gigante a evento venido a menos

El mayor salón mundial de videojuegos ofreció nueva ubicación, distinto formato y un puñado de juegos innovadores

Ni las compañías que presentaban sus productos, ni los periodistas que asistían para verlos, ni las empresas que presentaron llamativos kits de desarrollo y chucherías promocionales... ni siquiera los creadores sabían en realidad qué esperar del nuevo E3, que se celebró en Santa Mónica entre el 11 y el 13 de julio. Pero, a lo largo de los tres días del evento, quedó claro que este era un E3 muy distinto a los que le habían precedido, y completamente distinto de los que vendrán. El evento comenzó con la primera rueda de prensa en exteriores de la historia del E3, organizada por Microsoft en el auditorio del Instituto de Santa Mónica en donde los asientos de cemento se hicieron un poco más soportables con cientos de cojines circulares de Xbox 360. Con las luces apagadas, se escuchó la famosa música de Marty O'Donnell, se iluminó entonces una parte del escenario y comenzó el espectáculo: la inauguración de lo que siempre se ha considerado el mayor show del videojuego del mundo estuvo protagonizada por los esfuerzos de cinco fans de *Halo* que habían aprendido a tocar música de juegos (según el jefe de Xbox en esos momentos, Peter Moore, "cuando los descubrimos en internet, pensamos que teníamos que dar a conocer al público su entusiasmo"). En realidad tocaban bien, aunque pocos tenían ganas de escucharlos, deseosos como estaban de ver qué escondía Moore bajo la manga, aparte de sus tatuajes. Moore también tenía en la manga un as particular: el 20 de julio anunció que se iba de Microsoft para trabajar en EA Sports.

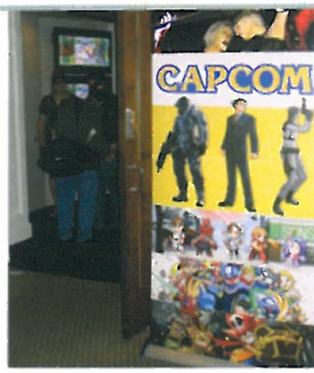
Se trataba de hacer negocio y de presentar las demos –o al menos los tráilers de una sólida línea de software– o, en palabras de Moore, "el mejor catálogo en la historia del videojuego"

Para Microsoft, el E3 supuso un intento de demostrar la superioridad de su catálogo de juegos en comparación con el de sus competidores de cara a la campaña de Navidad. Así que se trataba de hacer negocio y de presentar las demos –o al menos los tráilers de su poderosa oferta de software–, "la mejor línea de juegos en la historia del videojuego", como Moore la calificó. Allí estaban *Rock Band, Mass Effect, Halo 3, Lost Odyssey, BioShock, Project Gotham Racing 4, Call of Duty 4, GTA IV*, y muchos títulos más conectados con la Xbox 360, que, según datos oficiales, tiene una base de 5,6 millones de consolas instaladas sólo en Estados Unidos, donde supera a la PS3 por una proporción de dos a uno. La Xbox tiene, además, más ventas de software que la PS3. y la Wii de Nintendo juntas. ¿Otros mensajes fundamentales? A finales de este año, estarán disponibles más de 100 títulos para Xbox Live Arcade. El número de miembros de Xbox Live sobrepasa los 7 millones, y se espera alcanzar los 10 millones a mediados de 2008. La Xbox 360 Elite se lanzará el 24 de agosto (en España deberemos esperar más), *Gears of War* llegará a Windows con contenidos nuevos, y *GTA IV* para Xbox 360 tendrá dos expansiones exclusivas en la primavera de 2008. Esto garantizaba el entusiasmo de muchos fans,





Microsoft ocupó todo el Hotel Viceroy en el E3, tratando de que los visitantes tuvieran espacio para relajarse (arriba). *Halo 3* 360, adaptado para HDMI (izquierda).

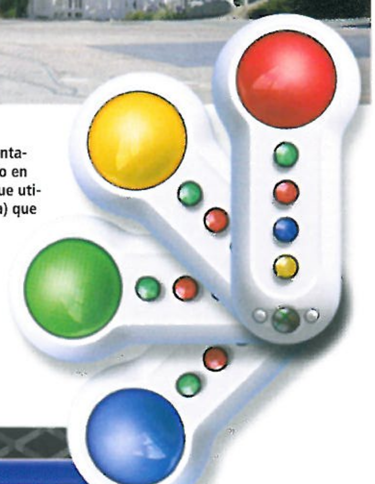


Shutters On The Beach (abajo), el hotel que alojó a Sony Online Entertainment y Capcom (derecha) durante el E3, fue todo lo que pudimos ver de la playa. Mientras, las instalaciones del Barker Hangar (derecha del todo) eran el contraste.







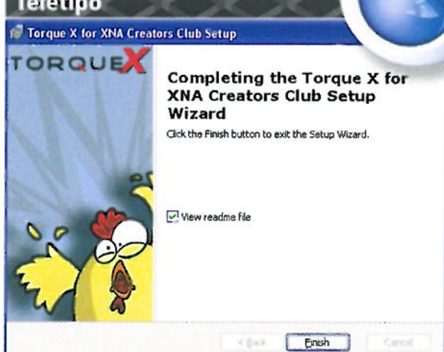


Una de las pocas sorpresas de las presentaciones de Microsoft fue *Scene-It*, basado en el popular juego de mesa y de DVD, y que utiliza un nuevo mando Xbox 360 (derecha) que quizá os recuerde algo.

aunque las buenas intenciones parecieron evaporarse cuando Moore cerró el evento anunciando el lanzamiento de una Xbox 360 Halo 3 y no recibió ni un solo grito de entusiasmo. Un final negativo para el prometedor comienzo que tuvo el E3 2007.

Mientras tanto, la penumbra de un moderno restaurante de sushi de la ciudad, Phil Harrison, jefe mundial de los estudios Sony Computer Entertainment, se preparaba para presentar a un grupo hiperselecto de invitados los primeros materiales de *Killzone 2*, 26 meses después de su infame aparición en formato prerenderizado en el E3 2005. Entrando en pequeños grupos en una sala de proyección a la que se accedía por una puerta trasera, pocos de los presentes esperaban que el juego se ajustara verdaderamente a la calidad que prometió en sus inicios. Y así fue, pese a que se acercó mucho más de lo que todos habían esperado, con un juego manejado por el desarrollador que logró iluminar la pantalla con una acción fluida y compleja, pero que fallaba en cuanto a la animación facial y otros detalles incidentales que ya se delataba en la presentación original prerrenderizada. Pero la demo dejó a un lado la teatralidad, algo que se agradece en una presentación como ésta: mientras que en el E3 2006 la demo de *Gears of War* terminaba con una ostentosa imagen de un enemigo abriéndose camino a través de la corteza terrestre, después de lo cual los héroes del juego escapaban en helicóptero, la secuencia de *Killzone 2* que se presentó en este E3 terminaba con el jugador buscando un lugar estático y poco amenazador desde el que disparar. Harrison nos explicó luego, fuera del evento, que esta demo era un recorrido entero por el nivel tres del juego y que, por tanto, había sido montada

Teletipo



Microsoft lanza Torque

Anunciado el pasado mes de diciembre, poco después del lanzamiento del XNA Creators Club de Microsoft (creators.xna.com), el motor Torque X, de GarageGames, ya se puede descargar gratuitamente en la web de Microsoft. Diseñado para responder a las necesidades técnicas de XNA, este grupo de herramientas con tecnología C# combina un motor totalmente equipado con una sencilla interfaz de arrastrar y soltar. Torque, que ya ha sido utilizado en *On the Rain-Slick Precipice of Darkness*, y que ha sido definido como una 'herramienta de codificación para mayores de 6 años', promete favorecer un control intuitivo sobre las partículas, la iluminación y los efectos de sombra, y ofrecerá además eficaces métodos de resolución de problemas. Al ser fiel al espíritu de XNA, la edición X garantiza una licencia sin royalties y completas guías para que los no iniciados aprendan a desarrollar juegos.

SHANE KIM, vicepresidente de Microsoft Game Studios

En el primer día del E3 tuvimos la oportunidad de charlar con el responsable de títulos como *Halo 3*, *Gears of War*, y muchos otros.

¿Cuáles son los próximos títulos que entusiasmarán a los lectores de EDGE?
Halo 3 es nuestro título más importante y será un auténtico monstruo. Llegará en septiembre y la gente lo disfrutará durante mucho tiempo. Por lo demás, es difícil escoger entre grandes títulos como *BioShock, Mass Effect, PGR4, Blue Dragon*... Nuestro catálogo es uno de los más importantes en la historia de la industria, y tiene un juego para cada persona. Creo que, si le preguntas a diez propietarios de 360 cuáles son sus cinco juegos preferidos, recibirás diez listas diferentes, pero *Halo 3* aparecerá en las diez. Somos fuertes en todos los campos, ya sea carreras, shooters o RPGs. Por supuesto, tenemos muchos mega-hits –en Europa está FIFA, por ejemplo, que puede aparecer en la lista de mucha gente.

Hay quien piensa que su distancia con Sony ya es demasiado grande como para superarla. ¿Qué opina usted?
Nunca deberíamos infravalorar a Sony. Se han ganado su posición en esta industria por derecho propio, gracias a sus logros con PlayStation y PlayStation 2, aunque no creo que sus logros futuros o cualquier cosa que hagan pueda devolverles a esa posición. No creo que vayan a darle la vuelta al mercado. Es cierto que *Metal Gear Solid 4* promete ser estupendo, pero para eso queda mucho tiempo y, desde ahora hasta ese momento, nosotros contamos con una increíble cantidad de juegos. ¿Playstation Home? Bueno, todas las casas necesitan buenos cimientos, y, en ese sector del mercado, contamos con un gran liderazgo con Xbox Live. No sé lo que ocurrirá y no creo que influya mucho que hagan un descuento de 100 dólares en un modelo que va a terminar retirándose. No sé qué puede hacer Sony para cambiar el destino de PlayStation 3, y no va a ser añadir Blu-ray, porque el mercado no está en un momento en el que Blu-Ray pueda ser el no va más. Quizá está abusando de la marca PlayStation y de la fidelidad de sus seguidores.

¿Piensa que Sony confía demasiado en Playstation?
Sony es una marca muy poderosa, y creo que se lo han ganado. Pero nosotros contamos con Xbox, que también es una gran marca. Es cierto que tienen uno o dos desarrolladores exclusivos que nos encantaría tener en la 360. Pero nuestros lanzamientos propios pueden compararse con los suyos, y, además, nosotros tenemos una estrategia a largo plazo, de forma que los desarrolladores tendrán que apoyar plataformas múltiples. Y van a apoyar Xbox 360. El campo de juego va a tener cada vez un mayor nivel y para nosotros importa más la calidad que la cantidad, y queremos lanzar más títulos que le importen a la gente.

Entonces, ¿considera que a los lanzamientos propios de Sony les falta fuerza?
Están invirtiendo muchísimo en esos desarrollos. Pero ¿qué res-







La conferencia de Nintendo en el Santa Mónica Auditorium no tuvo grandes noticias, aunque presentó el Wii Zapper (abajo izquierda) y ofreció el espectáculo de Shigeru contra Reggie jugando con *Wii Fit*.

para transmitir la sensación de una partida auténtica. Salimos de allí entusiasmados por la tecnología de *Killzone 2* y con la esperanza de que los futuros retos del juego incluyan enfrentamientos que permitan su máximo aprovechamiento.

Al día siguiente, a las 9 de la mañana, en el Civic Auditorium de Santa Mónica, Nintendo se presentó ante una audiencia deseosa de ver precisamente cómo esta compañía tan poco ortodoxa se lanzaba a complicar aún más las cosas. "Me llamo Reggie –dijo el presidente y COO de la división norteamericana de Nintendo con un hábil gesto, mientras tomaba posiciones sobre el escenario–"y estoy contento". Contento porque, según los datos, el 69 por ciento del crecimiento de la industria de videojuegos se debe a las ventas de sus productos; porque cuenta con una proporción de un 67 por ciento de hombres frente a un 33 por ciento de mujeres, en comparación con una media en la industria de 80 a 20; porque los distribuidores se decantan por el hardware de Nintendo, lo que supondrá la aparición de 140 títulos de DS y 100 de Wii en Norteamérica antes de



El Wii Balance Board (nombre provisional) contiene cuatro sensores de presión, y se venderá junto con un software que, entre otras actividades, nos animará a bailar el hula hoop (arriba). Nintendo todavía tiene que anunciar su precio, pero se nos indicó que en el Reino Unido costará aproximadamente 50 libras (75 €).

estas Navidades y porque parece que las cifras de ventas de la Wii sobrepasarán a las de Xbox 360 "muy pronto". Sin embargo, el mensaje fundamental fue el que lanzó el presidente de NCL, Satoru Iwata, que anunció que la empresa continuaría intentando atraer a todos los que nunca habían jugado mediante juegos con un atractivo universal y que puedan ser entendidos por los recién llegados, pero suficientemente trabajados como para seguir manteniendo de su parte a los entusiastas del juego.

Así que, como *Super Mario Galaxy* fue ignorado en el E3 2006 –cuando en otros tiempos un juego de Mario hubiese llenado una presentación entera–, en esta ocasión Nintendo no dedicó a *Mario Kart Wii* más que un simple vistazo, aunque el juego se benefició de una mayor publicidad gracias al anuncio de un accesorio para Wiimando similar a un volante. En el congreso se presentó el Wii Zapper, un accesorio que consiste en una pieza de plástico para colocar el Wiimando. No se en-



La pregunta del millón

¿Cómo ven su futuro los creativos de Nintendo?

Después de una conferencia de prensa centrada en *Wii Fit*, preguntamos a Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma sobre el futuro de la compañía. La existencia de un sistema simplificado de control en el juego *Phantom Hourglass* (el mayor éxito de la marca en Japón hasta el momento), ¿supone que los siguientes títulos de Zelda tendrán también esta forma de control simplificado? Habrá que ver qué tal se vende el juego en occidente. Aonuma dijo que "se trata de crear algo que atraiga a un público amplio". Dicen que Miyamoto se quedó decepcionado tras las mediocres ventas de *Twilight Princess* en Japón, así que parece obvio que el trabajo de ambos irá ganando en accesibilidad, aunque nos han asegurado que *Galaxy* será un gran reto.

puesta han dado a *Halo 3*? ¿Cuál es su respuesta a *Gears of War*? ¿Y a *Mass Effect*? *Forza Motorsport 2* ha tomado el relevo de *Gran Turismo*. Y, en cuanto a títulos propios, ¿qué han ofrecido hoy, por ejemplo? *Heavenly Sword*, *LittleBigPlanet*... Pero, ¿tienen alguna cosa más? No sé cómo sera *Folklore*, pero *Gran Turismo* queda ya muy lejos. Lo más atractivo que han presentado hoy es *MGS4*, otra vez.

> "Sony se ganó una posición en esta industria, pero no creo que sus logros futuros o cualquier cosa que hagan pueda devolverles allí. No he visto nada que me haga pensar que vayan a darle la vuelta al mercado"

Pero, con títulos como *LittleBigPlanet* y *Home*, o con cosas como *Wii Fit*, parece que sus competidores están innovando más que ustedes, que parece que se limitan a espacios muy determinados, aunque haciendo siempre un gran trabajo. *Halo 3* no es el primer FPS, a fin de cuentas, pero cumple su cometido muy bien...
¿Quiere usted decir que *Halo 3* no es innovador? Creo que la gente a veces equipara novedad con algo "completamente diferente". Yo respondería que *Halo 2*, más que un shooter en primera persona era una gran innovación online, ofreciendo una infraestructura completamente nueva. Estaba lleno de novedades, y habrá muchas más en *Halo 3*. Veamos *Forza Motorsport 2*, por ejemplo, en términos de estructura, en cuanto a las opciones para el contenido generado por el usuario. No tiene esa perspectiva única que ofrece *LittleBigPlanet*, pero eso no quiere decir que no sea innovador. El mando Scene It, el pad de botones grandes, todo eso va a ser estupendo y mucha gente va a descubrir ese tipo de control intuitivo y una nueva forma de controlar las cosas. No hace falta mencionar la popularidad de *Buzz*.

O sus parecidos con Scene It...
Quizá tenga razón pero, ¿cómo se puede hacer un juego de preguntas y respuestas sin un botón grande? Lo del botón grande no es un descubrimiento de *Buzz*.

¿Cree usted que Microsoft puede estar demasiado centrado todavía en el género de "espacio marino", a falta de un término mejor?
Nosotros siempre queremos cautivar a los jugadores básicos, y no nos avergonzamos de ello. Pero juegos como Halo, aparte de ser un gran shooter, es un gran producto de entretenimiento –hoy se ha presentado el cortometraje incluido en el juego, por ejemplo, y eso es un contenido estupendo que la gente quiere utilizar. Por supuesto, estamos concentrados en cosas como *Master Chief*. Es como la relación de Nintendo con Mario, siempre tratan de sacarle a Mario el mayor provecho.

Pero actualmente Nintendo no parece depender tanto de ese único personaje para sacar adelante su marca.
Efectivamente. Nintendo tiene un sólido catálogo con personajes como Zelda y Pokémon. Estamos tratando de hacer lo mismo, y ampliar nuestro repertorio, y con juegos como *Gears of War* puede comprobarse que podemos crear marcas emblemáticas. Necesitamos que el consumidor perciba que la 360 no es sólo para el jugador empedernido, sino que es también un gran juego de entretenimiento. Para la generación del SMS, una generación que va creciendo y que quiere poder chatear, descargar contenidos y contar con un centro multimedia, Xbox es una buena opción.

¿Cómo resumiría usted el mensaje de Microsoft en el E3?
Aquí y ahora. Éstas van a ser las mejores vacaciones en la historia de nuestra industria, y el mejor lugar para celebrar esas vacaciones es la Xbox 360. Ése es nuestro objetivo. No hemos hecho anuncios estrella, aunque la presentación de *Resident Evil 5* es muy importante. Pero, aparte de ese juego, todo son juegos de 2007. Y eso es un catálogo estupendo.



¿Por qué han decidido no mencionar siquiera *Gears 2*?
¿*Gears 2*? No sé lo que es. [Risas] ¿A qué se refiere? *Gears* va a lanzarse para PC.

¿Estará mejor adaptado al PC que *Halo 2*?
Qué mala idea tiene usted. Se va a hacer un gran trabajo. Gears tendrá muchas nuevas opciones y nuevos contenidos para Windows. Va a ser estupendo.







Kaz Hirai demuestra que la nueva PSP (abajo) puede llevar contenidos de vídeo a pantallas externas; Jack Tretton habla con Chewaka; Phil Harrison destaca el compromiso de las firstparty con PS3.





PlayStation 3

Sony recoloca su consola, en medio de cierta confusión.

En julio se anunció en Estados Unidos un recorte de precios para la PlayStation 3, y pasó de 599 a 499 dólares, a escasa distancia de los 479 dólares que cuesta la Xbox 360 Elite. Pero el recorte sólo afectó al modelo de 60GB, que será retirado para ser sustituido a lo largo de agosto por la versión de 80GB, que seguirá costando lo mismo de siempre. Aun así, las ventas de PS3 superaron las de Xbox 360 en los Estados Unidos por primera vez en varios meses. Mientras, no se ha anunciado ningún recorte para Europa, aunque SCEE ha dado el paso de vender el hardware de PS3 junto con *MotorStorm*, *Resistance* y un mando Sixaxis extra por el precio original de 425 libras, y además ha iniciado una nueva campaña (arriba).

tiende muy bien por qué aparecen todos estos periféricos, cuando en el vídeo promocional de la Wii original, el Wiimando se presentó como un mando único que los jugadores podían utilizar como raqueta de tenis, como caña de pescar o como cuchilla. Sencillamente, Nintendo ha decidido hacerlo así, pues esto le permite acceder a quiene no suelen jugar con videojuegos y conseguir que los jugadores se familiaricen más rápido con la experiencia de juego y se sientan más cómodos: estas "mangas" de plástico no cambian la funcionalidad del Wiimando, sino que lo hacen menos abstracto. Si "familiaridad" es otra palabra clave para añadir a la ya larga lista de Nintendo, su

La Wii Balance Board que acompaña al software *Wii Fit* se parece a una báscula de baño y, para muchos periodistas, parecía más bien una ocurrencia rara y complicada

gran anuncio del E3 tiene mucho que ver con ella: la Wii Balance Board, que acompaña su software *Wii Fit*, se parece a una báscula de baño y, para muchos periodistas, parecía más bien una ocurrencia rara y complicada. Pero, en realidad, *Wii Fit* no está dirigido a ellos. ¿O sí lo está? Nintendo ha transformado en jugadores a muchísima gente, creando la clase de juego adecuado para cada tipo de persona. Ahora, quizá sea capaz de transformar a los alérgicos al deporte incorporando auténtico movimiento físico –y no sólo los leves movimientos de Wiimando/Nunchako– en las partidas. Además de programas de ejercicio aeróbico y de yoga, el software *Wii Fit* incluye un sencillo simulador de saltos de esquí, un juego de fútbol, y otro para colar bolas en agujeros de creciente complejidad.

La única compañía que realizó una rueda de prensa normal en el E3 fue Sony Computer Entertainment, celebrada en los estudios Sony Pictures de Culver City, que estaban decorados de forma diferente, subrayando así el continuo empeño de Sony en hacer las cosas con estilo. Como suele hacer SCE, se presentó un programa apretado en el que hubo espacio para todos y cada uno de los aspectos del negocio de PlayStation. Lo más destacado fue que Home sigue evolucionando con nuevos entornos tanto exteriores como interiores; que el líder de SCE America, Jack Tretton, anunció que SCE espera vender 9 millones de PSPs este año y que el pack *Star Wars Entertainment* se venderá junto con *Star Wars Battlefront: Renegade Squadron;* que se lanzará una PSP un 33% más ligera, un 19% más fina y con una batería más duradera; que 2 millones de usuarios han realizado más de 20 millones de descargas en PlayStation Network... Por si fuera poco, el jefe de los estudios mundiales de SCE, Phil Harrison, habló de una gran cantidad de software nuevo de PSP, incluyendo *Echochrome* y *Wipeout HD*, y después reveló que PlayStation Home ofrecerá también un componente para teléfono móvil, anunció que habrá 11 millones de PS3s en las tiendas a finales de 2007, y que títulos como *Haze*, de Ubi, y *Unreal Tournament*, de Midway, serán, en principio, exclusivas para PS3. Y, además de todo esto, hubo un montón de nuevos juegos. Cuando la sesión terminaba, se pudo ver una parte de la demo de *Killzone 2* de la noche anterior, esta vez jugada en







La nueva entrega de Home centró la conferencia de prensa de SCE, introduciendo una barbacoa en el jardín, una nueva opción llamada 'Home Square', y ropa personalizada, como la que aquí presenta el avatar de Phil Harrison.



Project Gotham Racing 4

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BIZARRE** LANZAMIENTO: **FINAL 2007**

Un festival internacional de velocidad y estilo es el objetivo de la última entrega de la serie que inició Dreamcast y continúa Bizarre. El estilo está garantizado por la presencia de motos y por los gestos y piruetas de sus conductores. Además tiene los mejores efectos de lluvia de todos los juegos del E3.



Viva Piñata: Party Animals

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **KROME** LANZAMIENTO: **FINAL 2007**

La profunda estrategia del original puede no adaptarse bien al mercado habitual de Microsoft: las familias. Es un juego al estilo *Mario Party*, con minijuegos y animadas carreras por las peculiares piñatas, que reforzarán la capacidad del sofware de 360 para ir más allá del puro hobby.



Fable 2

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **LIONHEAD** LANZAMIENTO: **OTOÑO 2008**

Su demo en el E3 se centró en el combate, diseñado de forma que sólo se necesita un botón sensible al entorno para realizar cualquier tipo de ataque, con una espada hasta clavar al enemigo en una pared o con una botella como proyectil. Y, al menos en la demo, funcionaba.



Mass Effect

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BIOWARE** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

"Shepard, tu raza tiene que aprender cuál es su sitio", se decía en el tráiler de *Mass Effect*, sobre el que se prometieron grandes cambios en el futuro en un contexto universal. Aparte de esto, la demo que presentó BioWare estaba muy mejorada en cuanto a gráficos y diseño. Para algunos, fue el juego del E3.



LittleBigPlanet

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **MEDIA MOLECULE** LANZAMIENTO: **FINAL 2007**

Entre la gran cantidad de títulos de Sony, este destacaba entre todos, por sus ideas y su presentación lejos de los demás, llenos de excesos de violencia y conducción. La demostración de su nueva construcción demostró que su modo edición es sencillo y ofrece recompensas inmediatas.



Pain

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SOE**
ESTUDIO: **IDOL MINDS** LANZAMIENTO: **2008**

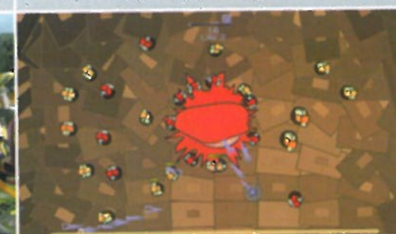
Un juego de PlayStation Network que es mucho más profundo de lo que aparenta. Es un experimento de física comprimido (golpeado y exprimido) dentro de un juego. Diseña la trayectoria de tu personaje, prepara la honda, tira, y consigue la mayor cantidad de bonus. Buenos modos de juego.



Ratchet And Clank Future

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **INSOMNIAC** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

Uno se pregunta cuándo se quedarán sin ideas los diseñadores del arma de *Insomniac*. Quizá la clave está en seguir explorando los límites: aquí puedes utilizar un arma para convertir a tus enemigos en pingüinos, y ponerles a bailar canciones disco. Uno de los juegos más arriesgados de PS3 en el E3.



Everyday Shooter

PLATAFORMA: **PC, PS3** DISTRIBUIDOR: **SOE**
ESTUDIO: **QUEASY GAMES** LANZAMIENTO: **TBA**

Mientras se acerca su lanzamiento, *Everyday Shooter* parece desinflarse día a día. Los objetivos que pueden lograrse con bombas y combinaciones están muy bien integrados, y la gran cantidad de 'skins' y opciones disponibles debería convertirlo en una absorbente diversión.



Gran Turismo 5 Prologue

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **POLYPHONY DIGITAL** LANZAMIENTO: **SIN FECHA**

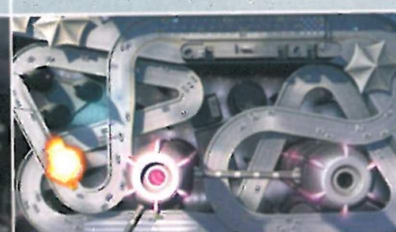
Su lanzamiento sigue anunciado para 2008, pero lo de "prólogo" se refiere a la demo que se podrá descargar a finales de 2007 para usuarios de PSN, con un modo online multijugador. El tráiler tenía un aspecto sorprendente y, según los fans, está a la altura del beta de *Halo*. Pero ¿es que alguien se queja?



Infamous

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **SUCKER PUNCH** LANZAMIENTO: **2008**

No se pudo ver mucho de este juego del equipo creador de la super cuidada serie *Sly Cooper* y de *Rocket: Robot on Wheels*, pero el tráiler esbozaba una aventura estilo *Crackdown* con un toque muy oscuro. El repetido uso de los materiales artísticos sugiere que todavía le queda mucho camino.



Pixeljunk Racers

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SOE**
ESTUDIO: **Q GAMES** LANZAMIENTO: **AGOSTO**

Después de lanzar *StarFox Command* para la DS, Q Games, cofundada por Dylan Cuthbert, ex miembro de Argonaut, debutan en el E3 con su primer proyecto que no es para consola. Más parecido a *Race 'N' Chase* que a *Super Sprint*, que es la impresión que dan los pantallazos, pero con más de dos jugadores.



Haze

PLATAFORMA: **PS3, 360** DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **FREE RADICAL** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE (PS3)**

Pocos desarrolladores en el E3 tenían una trayectoria más fructífera en la producción de shooters en primera persona que Free Radical, y *Haze* demostró una vez más su solidez, con innovaciones que en otras manos podrían haber sonado a pura imitación. Las secciones de vehículos deberían ser interesantes en un futuro.



Echochrome

PLATAFORMA: **PS3, PSP** DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **SONY** LANZAMIENTO: **SIN FECHA**

Es uno de los juegos de los que Phil Harrison parecía estar más orgulloso durante la conferencia de prensa de Sony (afirmó que el juego es "posiblemente el que tiene menor cantidad de gráficos y mayor cantidad de juego"). Echochrome se inspira en el trabajo de MC Escher. Hay que verlo en movimiento.



Warhawk

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **INCOGNITO** LANZAMIENTO: **AGOSTO**

Los betatests han demostrado que este juego es un capricho de combates multijugador y sólo la la respuesta de los consumidores decidirá si supondrá o no el comienzo de una nueva era para el juego online de PS3. Aunque el juego no sea un éxito de masas, cabe esperar que SCE ofrezca actualizaciones.



Killzone 2

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **GUERRILLA GAMES** LANZAMIENTO: **2008**

La demo de *Killzone 2* en el E3 estuvo tan cargada de luces, sombras y otros efectos ambientales cuidadosamente diseñados, que era difícil analizar las múltiples capas del juego. Es cierto que ciertas sutilezas de su tecnología se perdieron para muchos de los asistentes. Entonces, ¿misión cumplida? Todavía no.



Metal Gear Solid 4

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **KOJIMA STUDIOS** LANZAMIENTO: **2008**

Parece que Hideo Kojima explicará pronto cómo se juega en realidad *Metal Gear Solid 4*, lo que será un alivio para su plantilla de animadores, que tuvieron que montar un nuevo tráiler de complicada coreografía para el E3. Si el juego tiene tantos saltos como la demo, triunfará cuando salga a principios de 2008.



El Barker Hangar era mucho más acogedor por dentro, aunque ofrecía pocas oportunidades para que los grandes distribuidores pudieran presentar sus catálogos.





Microsoft, Nintendo y Sony se encontraban cerca de la entrada del Barker Hangar. Había mucha vigilancia junto a las demos, temiendo quizá un aluvión de visitantes, pero no hubo asistencia masiva.

tiempo real. Y entonces se produjeron algunos de los mayores aplausos de este E3. No fue una de esas desmesuradas presentaciones que SCE ha hecho en anteriores eventos, y el discurso final de Tretton, agradeciendo a los asistentes su continuo apoyo a PlayStation, contenía un toque de humildad. Sí, efectivamente, el E3 ha cambiado.

Habían terminado así las tres grandes presentaciones de prensa y el evento ya podía empezar, con los 3.000 asistentes repartiendo su atención entre las distintas sedes de los hoteles de Santa

Si hubiera que juzgar la industria del videojuego por lo que se presentó en el Barker Hangar, parecería una empresa de cacharros de hojalata venida a menos

Mónica y el Barker Hangar del aeropuerto de la ciudad, transformado en algo que parecía una versión reducida de alguno de los monumentales centros de conferencias de antiguos E3 (aunque su aspecto exterior, más parecido a un refugio, no permitía imaginarlo). En el interior, en una zona del tamaño de un campo de fútbol, los grandes nombres de la industria, junto a un puñado de pequeñas compañías, demostraban la existencia de obvias restricciones, presentando sólo unos pocos juegos cada uno –lo cual no era un problema para empresas como D3 Publishers, pero sí para compañías como EA, SCE y Microsoft, que tenían que ser muy selectivas con los juegos que decidían promocionar a pesar de disponer de espacios más amplios que los demás–. Pero el resto de los juegos podían verse previa cita en los distintos hoteles, de forma que el Barker Hangar no era más que una parte del E3 2007, cuyo objetivo era dar a la industria del videojuego un escaparate para beneficio de los principales medios de prensa. Y aquí está el problema clave: si la industria del videojuego de 2007 tuviese que ser juzgada por lo que se presentó en el pequeño y poco glamouroso Barker Hangar, parecería una empresa de cacharros de hojalata venida a menos. Está claro que el E3, con su anterior montaje, tan desmesurado y tan terriblemente caro, ya era insostenible, pero pocos de los que han recorrido las instalaciones del nuevo E3 considerarían la propuesta de 2007 como una solución ideal. El próximo año se celebrará un evento diferente, más temprano en el calendario, y, posiblemente, en un lugar completamente nuevo. Las Vegas podría significar el cambio.





La escasa afluencia de público al Barker Hangar permitió al menos pasar tiempo con los juegos, aunque los mismos juegos estaban disponibles para sesiones privadas en las suites de los hoteles, que eran más acogedoras.



WEB DEL MES

Para los que consideran que la falta de conexión entre World of Warcraft y el mundo real puede afectar a las relaciones cotidianas, Chore Wars podría ser la solución. Añade una nueva sinergia a las tareas domésticas, permitiéndote avanzar en tus objetivos y construir tu personaje XP sencillamente sacando la basura o limpiando el cuarto de baño. Los personajes de una misma familia pueden juntarse y crear "Aventuras" en las que las tareas de la casa reciben determinadas recompensas y pueden luchar contra un monstruo o encontrar un tesoro. Las tareas domésticas realizadas en el mundo real se incorporan al juego. Gana quien tiene la casa más limpia.

Site:
Chore Wars
URL:
www.chorewars.com



Assassin's Creed

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

En el E3 se vio por primera vez la versión para PS3, y dedicamos un buen rato a saltar por los tejados de Jerusalén para saber cómo se juega a *Assassin's Creed*. ¿La sorpresa? Que la sección de *parkour* sea tan fácil de jugar. ¿Lo previsible? Que el combate no sea ni de lejos igual de fácil.



Call of Duty 4: Modern Warfare

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **INFINITY WARD** LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

Aunque este es el primero de la serie que no está ambientado en la II Guerra Mundial, se mantienen las claves del juego: la acción se divide entre múltiples protagonistas y distintos escenarios de guerra. Las imágenes son muy realistas y la mecánica es muy fluida, como ocurre con el uso de las técnicas 'stealth'.



Devil May Cry 4

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM** LANZAMIENTO: **FINAL 2007**

Capcom sólo ofreció una breve demo en el E3, pero fue suficiente para probar que el estilo de las estocadas y los disparos es tan perfecto como antes, y que el juego ofrece algunos detalles de ambiente muy evocadores, aunque no se puede interactuar con la mayoría de ellos. Un título que conviene seguir.



Guitar Hero 3: Legends Of Rock

PLATAFORMA: **360, PS2, PS3, WII** DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **NEVERSOFT** LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

Tras la confirmación de que Slash aparecerá en la última entrega, y con el impresionante nuevo estilo de su periférico, *Guitar Hero 3* está viviendo su momento, a pesar de haber sido eclipsado por *Rock Band*. El modo batalla y la increíble lista de canciones deberían convertir este juego en una alternativa.



Blacksite: Area 51

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **MIDWAY AUSTIN** LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

La variedad de niveles de *Blacksite* se presentó en el E3 en una secuencia continua que presentaba distintas formas de enfrentarse al enemigo. Ya hay una demo disponible en Xbox Marketplace, y la inclusión de un modo multijugador llamado 'Humans vs Reborn' sugiere interesantes posibilidades online.



Condemned 2: Bloodshot

PLATAFORMA: **360, PS3** DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **MONOLITH** LANZAMIENTO: **PRINCIPIO 2008**

¿El juego más violento del show? La continuación de *Monolith*, gracias a las diversas formas de deshacerse del enemigo (con patadas en la ingle, rompiéndoles los brazos, metiéndoles la cabeza en el horno...). La presencia de pruebas forenses contribuye de alguna forma a poner freno a la violencia.



John Woo Presents Stranglehold

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **MIDWAY CHICAGO** LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Todos sabemos que a un juego le gusta presumir de su uso de la física del juego cuando hay demasiadas piezas de fruta colocadas en la habitación. Quizá no es nada sutil, pero *Stranglehold* parece mantenerse cuando hace falta, y su exagerado tiroteo conectado con los saltos y caídas parece casi auténtico.



TimeShift

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI**
ESTUDIO: **SABER INTERACTIVE** LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

No podemos saber aún si el elemento del viaje en el tiempo va a ser del todo convincente, pero *TimeShift* ha sido rehecho por completo, y ahora es un juego de aspecto cuidado (no funciona con Unreal, sino con su propia tecnología 3D). Por cierto: sus efectos de lluvia fueron los segundos mejores en el E3.



Unreal Tournament III

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **EPIC** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE (PC, PS3)**

Una de las innovaciones más interesantes de este tercer *Tournament* –dejando aparte el hecho de que contará con un 'modo completamente equipado para un solo jugador'– es que la versión PS3 será compatible con modificaciones para PC, que podrán incorporarse "sencillamente" a la consola. Misterioso.



Civilization Revolution

PLATAFORMA: **360, DS, PC, PS3, WII** DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **FIRAXIS** LANZAMIENTO: **2008**

Si había un efecto gráfico común en los mejores juegos del E3, ése era la profundidad de campo, y esta nueva versión (más sencilla y dirigida a consolas) del clásico *Civilization* también lo utilizaba. Como cabía esperar de Firaxis, este título está diseñado con cierta finura, con buenas opciones multijugador.



Resident Evil 5

PLATAFORMA: **360, PS3** DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM** LANZAMIENTO: **SIN FECHA**

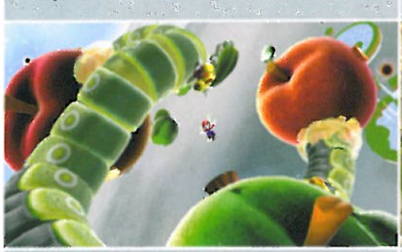
El nuevo detalle es que tus ojos necesitan tiempo para adaptarse a las condiciones de luz y oscuridad. Chris Redfield sigue siendo el protagonista, los enemigos son humanos poseídos y los acontecimientos ocurren diez años más tarde que en el juego original. Lo malo es que el juego podría salir entre 2008 y 2010.



The Club

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **BIZARRE CREATIONS** LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Este shooter de Bizarre que se apresura hacia su final, y promete batallas online de 16 jugadores con nueve modos multijugador para abrir el apetito. Una carrera a través de puertas astilladas, enemigos a los que se dispara a través de las paredes y diferentes situaciones que pueden elevar mucho tu puntuación.



Super Mario Galaxy

PLATAFORMA: **WII** DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO** LANZAMIENTO: **DICIEMBRE**

El juego está desarrollado por el equipo que hizo *Donkey Konga: Jungle Beat*. La presentación de *Mario Galaxy* en el E3 fue mejor de lo que habíamos imaginado, cambiando, girando y rizando el rizo a través de un espacio 3D. Otro juego de uno de los grandes contendientes del evento.



Mario Kart Wii

PLATAFORMA: **WII** DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO** LANZAMIENTO: **PRINCIPIO 2008**

"Este no es el Mario Kart de vuestros padres", dijo Reggie en la conferencia de Nintendo, sabiendo que su público tenía poca edad. El título promete juego online (y probablemente muchos jugadores), también un modo batalla y una amplia selección de pistas, algunas de ellas peligrosamente inclinadas.



Resident Evil: Umbrella Chronicles

PLATAFORMA: **WII** DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM** LANZAMIENTO: **SIN FECHA**

Tratándose de uno de los dos juegos de E3 que utilizaba el Wii Zapper (aunque ambos pueden jugarse también sin él), este título de Capcom perdía en comparación con *Ghost Squad*, de Sega, cuyos orígenes arcade lo hacían más accesible. Tuvimos problemas para apuntar, aunque quizá debidos a la calibración.



Zack And Wiki

PLATAFORMA: **WII** DISTRIBUIDOR: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM** LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

La demo fue una muestra tan completa de este rompecabezas que hizo que sobresaliera entre los demás títulos del E3, lo que demuestra que su atractivo va más allá de su diseño cartoon. Hay que usar el Wiimando con habilidad, lo que ello convierte al juego en uno de los éxitos definitivos de este E3.

XBOX 360

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

Wii

XBOX360 PRO SYSTEM	399,95€
XBOX360 ELITE SYSTEM (HAZ TU RESERVA)	449,95€
XBOX360 + NFS CARBONO +GEARS OF WAR!!!! OFERTA!!!	414,95€
MESSENGER KIT (HAZ TU RESERVA)	29,95€
120Gb HARD DRIVE (HAZ TU RESERVA)	179,95€
HD-DVD PLAYER	199,95€
GUITAR HERO 2	86,95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

BIOSHOCK (HAZ TU RESERVA)	61.95€
COLIN McRAE DIRT	66.95€
DARKNESS	56.95€
FORZA MOTORSPORT 2 (ED.ESPECIAL 71.95€)	61.95€
GTA 4 (ED.ESPECIAL 96.95€) (HAZ TU RESERVA)	66.95€
HALO 3 (ED.ESPECIAL 71.95€, ED.EPICA 116.95€) (HAZ TU RESERVA)	61.95€
HARRY POTTER FENIX	66.95€
LOCOS POR EL SURF	56.95€
LOS 4 FANTÁSTICOS 2	56.95€
MEDAL HONOR AIRBONE (HAZ TU RESERVA)	66.95€
MOTO GP 07 (HAZ TU RESERVA)	61.95€
OVERLORD	66.95€
BLUE DRAGON (HAZ TU RESERVA)	61.95€
RATATOUILLE	56.95€
SHREK TERCERO	56.95€
SKATE (HAZ TU RESERVA)	66.95€
STUNTMAN IGNITION (HAZ TU RESERVA)	61.95€
TM NINJA TURTLES	66.95€
TRANSFORMERS	66.95€
WWE SMACK VS RAW 07	29.95€

Wii

Wii + Wii SPORTS	249,95€
Wii + Wii SPORTS +JUEGO FAR CRY!!!!	264,95€
REMOTE CONT.	42,95€
NUNCHAKU	19,95€
CLASSIC CONTROL.	19.95€
ADAPTADOR LAN	29.95€
BIG BRAIN ACADEMY	29.95€
BOOGIE + MICRÓFONO (HAZ TU RESERVA)	66.95€
DRIVER PARALLE LINE	56.95€
HARRY POTTER FENIX	56.95€
LOCOS POR EL SURF	56.95€
LOS 4 FANTÁSTICOS 2	46.95€
MARIO PARTY 8	46.95€
MY SIMS (HAZ TU RESERVA)	56.95€
RATATOUILLE	46.95€
RESIDENT EVIL 4	39.95€
SHREK TERCERO	56.95€
SIMS 2 MASCOTAS	56.95€
TM NINJA TURTLES	56.95€
TRANSFORMERS	56.95€
TRAUMA CENTER	46.95€

NINTENDO DS

NINTENDO DS LITE TRES COLORES	149,95€
NDS LITE + MÁS BRAIN TRAINING	169,95€
NDS LITE + NFSU 2 (NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2)	169,95€
ANNO 1701	39.95€
CATS & DOGS	37.95€
ELITE BEATS AGENTS	39.95€
FINAL FANTASY VI (PARA GAMEBOY ADVANCE)	39.95€
GUILTY GEAR	37.95€
HARRY POTTER FENIX	42.95€
LOCOS POR EL SURF	37.95€
LOS 4 FANTÁSTICOS 2	37.95€
METROID PINBALL	39.95€
MÁS BRAIN TRAINING	29.95€
POKÉMON DIAMANTE	39.95€
POKÉMON PERLA	39.95€
RATATOUILLE	37.95€
SIMCITY	42.95€
SHREK TERCERO	37.95€
MY SIMS (HAZ TU RESERVA)	42.95€
THE SETTLERS	37.95€
TM NINJA TURTLES	42.95€
TRANSFORMERS (DOS VERSIONES DISPONIBLES)	37.95€
WORMS OPEN WARFARE 2 (HAZ TU RESERVA)	37.95€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



ENTREVISTA

El imperio de Jade

Con *Assassin's Creed*, Ubisoft demuestra su ambición con un tema tan poco habitual como las Cruzadas





El protagonista Altair, es muy liberal para ser un asesino; hijo de madre cristiana y padre musulmán, mata a los que utilizan cínicamente la guerra para sus propios fines.

Antes de que se viera la primera demostración de *Assassin's Creed* durante la celebración del E3, EDGE tuvo la oportunidad de entrevistar a **Jade Raymond** (arriba), la productora de este juego, sobre la filosofía de la compañía y los retos que supone sacar adelante un título intelectualmente tan ambicioso.

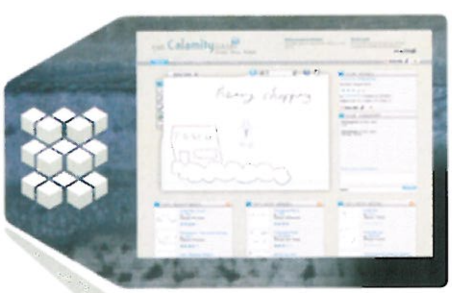
¿Cuáles fueron las razones para trabajar sobre un tema tan polémico como las Cruzadas?
Es un tema muy delicado, porque muchas veces hemos oído comparar la situación política actual con las Cruzadas, y ese tipo de paralelismo se sigue haciendo. Por eso dedicamos mucho tiempo a entender la Historia y tratar este asunto con respeto. Fuimos conscientes de lo que hacíamos al presentar la Historia de forma diferente: aunque *Los Asesinos* fue un grupo que existió realmente, no se sabe mucho sobre ellos. Seguro que podrían compararse con asuntos muy polémicos de la actualidad, pero quisimos reinventarlos como pensadores modernos que no creen en la guerra y que no pertenecen a ningún bando.

"Creo que Ubisoft está deseando que los juegos evolucionen para empezar a hacer cosas distintas. Hay una tendencia a ir más allá y a pensar un poco más"

Sólo asesinan a la gente que perpetúa el conflicto, de forma que su enemigo, en realidad, es la guerra. Teniendo en cuenta estos paralelismos con las crisis actuales, ¿no es esto ya una toma de postura política?
Supongo que sí. Pero, al mismo tiempo, está claro que es un juego de ficción cuyo fin es entretener. El equipo empezó trabajando con el significado y las ideas históricas,° por lo que, quien busque una mayor profundidad, encontrará un mensaje. Pero no un mensaje político en sí mismo. Si te impresiona un libro por el hecho de decir algo impactante que te hace pensar de manera diferente, ¿por qué no pueden hacer esto también los juegos?

Tanto en *Assassin's Creed* como en *Haze* se cuestiona la guerra. ¿Existe en Ubisoft una tendencia a este tipo de ideas?
Creo que todos sentimos que los juegos tienen potencial para ir mucho más allá, y por eso nos hemos apoyado siempre en determinados géneros y escenarios. Ubisoft también está deseando que los juegos evolucionen para empezar a hacer cosas distintas. Definitivamente, hay una tendencia general a ir más lejos y a que hagan pensar un poco más.

¿Se contrastan ideas sobre los juegos entre los equipos de desarrollo de Ubisoft?
El equipo de *Splinter Cell: Conviction* está en el mismo edificio que nosotros en Montreal, pero no ha habido mucha interacción entre los dos equipos de trabajo. De hecho, para *Assassin's Creed* utilizamos una tecnología diferente, e incluso el motor del juego se construyó partiendo de cero. Aparentemente pueden verse algunas semejanzas, por ejemplo, en el tratamiento gráfico de las multitudes, pero la experiencia con ambos juegos es totalmente diferente: nosotros manejamos 150 personas en pantalla en ciudades muy grandes y *Conviction* se centra más en el movimiento de los personajes y en que puedan utilizar objetos. Siempre ha habido discusiones entre los chinos, los tailandeses y los italianos sobre quién inventó la pasta, y lo que ocurre es que la pasta fue una buena idea que mucha gente tuvo a la vez. Así que puede ser que la jugabilidad con las masas sea como la pasta de la próxima generación. ¿A quién no le gusta la pasta?



LA WEB DEL MES

Quienes se sientan en el sillón y se pasan horas jugando disfrutarán con *Calamity Game*, un nuevo divertimento Flash con el que se pueden crear complicadas máquinas de tortura para hacer sufrir al muñeco protagonista. Los jugadores construyen estructuras y aplican fuerzas mediante una interfaz que permite todo tipo de trucos, como sacar agua de puntos estructurales o programar acciones. Su estilo de comentarios es similar a YouTube y muestra las mejores creaciones, que te ayudan a aprender con rapidez. Aunque para ser una beta tiene un funcionamiento torpe, *Calamity Game* es muy divertido.

Site:
Calamity Game
URL:
www.calamitygame.com


16+
www.pegi.info
WARHAWK
SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN
Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.
Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.
PLAYSTATION® Network
INCOGNITO
www.warhawk.com
WARHAWK
16+
This is living
PLAYSTATION 3





En la GC caben desde muñecos Sonic de dos metros y medio hasta conferencias sobre los jugadores esporádicos o el lugar de los juegos en la sociedad.





ENTREVISTA

Leipzig crece mientras el E3 se reduce

GAMES CONVENTION

¿Podrá el evento alemán de juegos atraer al público y seguir creciendo?

La Games Convention es uno de los eventos con más público de la industria del videojuego (186.000 visitantes en 2006), y este año se ha celebrado entre el 23 y el 26 de agosto en Leipzig (Alemania). Además, hay planes para llevar este congreso a Singapur e incluso a otros lugares. Antes de la feria, hablamos con el organizador del evento, Klaus Ernst (izquierda).

¿Cuáles son las principales diferencias entre la GC de este año y la del año pasado?
Hay algunas diferencias. Este año habrá 400 exhibidores, de los cuales muchos más serán internacionales; hay un nuevo concepto en cuanto a la sala de congresos, debido sobre todo al crecimiento de la sección de negocios, que ha aumentado en un 20 por ciento; y habrá un nuevo horario de apertura, hasta las ocho de la tarde.

> **"Tenemos mucha gente de entre 16 y 25 años que quiere venir; por eso hay zona de acampada, conciertos y zona deportiva. Es algo a medio camino entre una feria y una pequeña ciudad"**

¿Por qué la idea de permitir acampar a los visitantes del congreso?
Tenemos mucha gente de entre 16 y 25 años que quiere venir; por eso hay zona de acampada, conciertos, piscina y zona deportiva. Es algo a medio camino entre una feria y una pequeña ciudad. Es un festival, pero en el centro de la ciudad, y por eso también es una feria de negocios.

¿Qué impacto ha tenido el nuevo E3?
Ha supuesto que se fijen más en nosotros, aunque ya recibíamos muchos visitantes internacionales importantes. Las reservas y las inscripciones demuestran que vamos a tener más invitados, pero la gran diferencia es la asistencia de muchos desarrolladores de ciertas zonas de Europa que solían ir al E3 y que ahora se centran en Leipzig.

¿Considera que la GC se convertirá algún día en el principal evento de la industria?
Creo que es una falacia eso de que sólo hay sitio para un gran evento mundial, hay demasiados mercados distintos y demandas distintas, y diferentes estructuras de consumo, por eso existe el Detroit Motor Show, pero también congresos en Frankfurt, Génova, Tokio, Moscú, y ferias en el mundo entero. Lo mismo pasa en la industria del juego. Quizá el tema es más bien a qué se le llama un gran evento. En el futuro habrá grandes eventos en todas partes. Pero creo que en todos ellos existirá una orientación internacional y otra nacional o regional. Cuando un show crece demasiado suele volverse demasiado internacional y no tiene entonces espacio para sus usuarios más cercanos. Todo el mundo dice '¡más, más, más!' pero luego terminan reduciendo su tamaño y empezando otra vez. Es lo que ya ha pasado en otras industrias.

¿Cómo anima a que la gente vaya a Leipzig?
Intentamos hacerlo de distintas maneras; les apoyamos, por ejemplo, reservándoles los hoteles. Y la GC dispone realmente de un mercado más joven de gente que quiere venir aquí como jugador, pero también disfrutar un rato cuando el congreso cierra la puerta por la noche.

OUT THERE



EXPRIMIENDO A LOS VENDEDORES

Arriesgándose a que el público considere que se está poniendo el carro delante de los bueyes, la Agencia Tributaria de Corea ha empezado a cobrar impuestos por la venta de productos virtuales, aunque no esté claro que sea legal hacerlo. Juegos como *Second Life* y *Lineage* dejarán de ser un paraíso fiscal para los empresarios, muchos de los cuales han accedido a informar a las autoridades de sus transacciones con los clientes. La nueva política, que entró en vigor el 1 de julio, establece que a los vendedores que ganen entre 6 y 12 millones de won (4.670 y 9.350 €) cada medio año se les aplicará el IVA. Los vendedores que ganen más de 12 millones de won cada medio año necesitarán una licencia y hacer una declaración de impuestos.




"BioShock tiene
material de
JUEGO DEL AÑO
escrito por todas partes".
Xbox, La Revista Oficial.
BIOSHOCK
Un shooter modificado genéticamente.
bioshockgame.com
31/08/2007
18+
www.pegi.info
SOUNDS BEST ON
Sound Blaster X-Fi
TECHNOLOGY
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
2K
Games for Windows
XBOX 360 LIVE





ENTREVISTA

SOUND BYTES

"Estuve en urgencias en el hospital St. John. Creo que pillé un E3 y he estado bastante enfermo en los últimos días. Me tuvieron que llevar corriendo al hospital porque llevaba dos días temblando sin parar en la cama".
Mike Wilson, de GameCock, explica por qué ha encabezado un cortejo fúnebre vestido con un pijama de hospital.

"Las llevo porque mi corazón es tan increíblemente rápido que, si no lo sujeto bien, podría dejar embarazadas a las mujeres".
Freddy Wong, ganador de *Guitar Hero II* en el concurso Dallas World Series of Video Games, explica en el Seattle Post-Intelligencer por qué lleva cadenas al cuello.

"Es como hacer el amor con una muñeca hinchable".
Ben Azar, aprendiz de guitarrista, describe las claves de *Guitar Hero* al New York Times.

"Estamos pensando en sacarlo en tamaño grande. Quizá tengamos que aumentarlo. ¡Estamos tanteando a Reggie!"
Shigeru Miyamoto va a lo práctico con Wii Balance Board, sin miedo al despido.

"Será un proceso de ebullición lenta que luego estallará como un tsunami".
David Reeves, de SCEE, tira de metáfora para explicar cómo logrará PlayStation 3 vencer en la guerra de consolas.

Volantazo bajo control

Sega está a punto de relanzar su juego arcade más famoso con una nueva forma más divertida

Recreando con entusiasmo las buenas vibraciones y la accesibilidad de sus predecesores, *Sega Rally* intenta también innovar en el mundo del juego de carreras arcade. Además de los previsibles cambios en el aspecto gráfico, la tecnología de deformación de superficies de *Sega Rally* afecta enormemente a la tracción de los vehículos, lo que supone que puedes crear tu propia pista de carreras cambiando el sistema de juego al tiempo que vas creando la nueva pista. Guy Wilday (arriba), director del estudio de carreras de Sega, ubicado en Nottingham, explica cómo se le ocurrió al equipo devolver a la vida aquella serie de juegos tan querida.

¿En qué siguen siendo fieles a una franquicia querida tal y como la conocían sus fans y en qué cambiará el juego?
Nos hemos esforzado mucho en ser fieles al juego original. Hemos jugado mucho con *Sega Rally* y le tenemos mucho respeto. Nos encanta cómo se juega. Creo que hemos tratado de captar la esencia de aquel juego, y estamos tratando de hacer algo nuevo a la vez que mantenemos la sensación original del título. Ése ha sido nuestro reto. Las reacciones recibidas han sido muy positivas.

"Nos hemos esforzado mucho en ser fieles al original. Hemos jugado mucho con *Sega Rally* y le tenemos mucho respeto. Nos encanta cómo se juega"

¿Cómo describiría la posición de su empresa dentro del mercado de juegos de carreras?
Voy a ser sincero, creo que la gente está tan harta ya de simulación, que se ha cansado. Ya hemos experimentado mucho tiempo qué es el realismo y ahora queremos algo nuevo en cuanto a lo que supone la experiencia de la carrera, y eso es justo lo que hemos tratado de hacer con este juego. Hemos intentado aportar algo cuyo aspecto sea distinto y que se juegue de diferente forma, algo muy accesible, pero que incluya nuevas opciones.

También *DIRT* ha optado por un tono más arcade que en juegos anteriores; ¿le comerán terreno al mercado de *Sega Rally* juegos como *MotorStorm?*
Siento que *DIRT*, por ejemplo, es un juego que sigue siendo muy crudo, muy realista. *Sega Rally* es bastante diferente tanto de *DIRT* como de *MotorStorm*. El aspecto y la sensación de este juego son, esencialmente, los de un juego Sega. Tiene un acabado brillante, vibrante. Pero, al mismo tiempo, hemos intentado innovar, hemos trabajado, sobre todo, con la tecnología de deformación de superficies. Y lo hemos hecho más por razones de jugabilidad que por razones visuales. Y tengo que admitir que, después de jugar con este juego, uno juega a otro y siente que se está perdiendo algo; te acostumbras tanto a la forma de conducir de este juego que, aun pecando de optimista, diría que vamos a subir el listón en el género.



La superficie desigual de las pistas funciona bien con la vibración del mando de la 360, pero el juego adquiere nueva intensidad cuando se juega con un volante con force-feedback.

***Sega Rally* mantiene un interesante equilibrio entre la fidelidad de su aspecto gráfico y un**







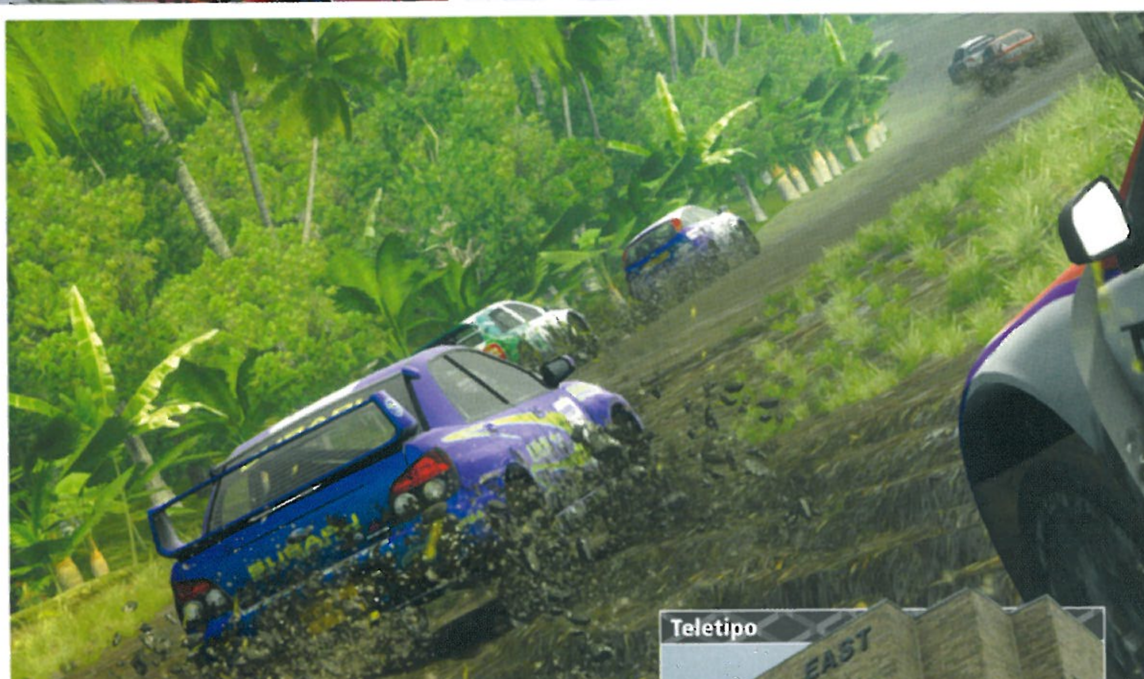








Además de la tecnología de deformación de superficies, *Sega Rally* trabaja muy bien con los objetos, aunque, más que estos toques gráficos, lo importante es una sólida jugabilidad.



estilo que roza casi lo exagerado. ¿Cómo establecieron la dirección artística del juego?
Para ser sincero, fue muy difícil. Sabiendo que hemos logrado llegar a este punto, diría que es mucho más fácil crear un juego realista, porque tienes muchas más referencias. Si quieres que un árbol parezca real, sólo tienes que salir a la calle para ver uno. Si quieres crear un árbol al estilo Sega, no hay ninguna clave, es algo que es único. Tienes que escoger un diseño que se mantenga durante todo el juego, y eso es complicado. Estoy muy contento con lo que hemos conseguido, pero ha sido un auténtico reto.

¿Hay un proceso de equilibrio que pasa por refinar el realismo?
Exactamente. Lo primero que hicimos con nuestro motor de físicas es intentar ser lo más realistas posible. Y realista suele significar crear algo difícil de manejar. Así que lo que hemos hecho es modificarlo para que sea accesible, para que la gente pueda meterse en el juego y disfrutar rápidamente con él y empezar a competir con otra gente.

En sus carreras los vehículos no resultan muy dañados. ¿Por qué lo han hecho así?
No tiene que ver con este juego en concreto, sino con el hecho de que no se trata de un simulador de rally, así que los daños que recibe el coche son lo menos importante. Lo importante es la carrera mutijugador. En ese sentido, el daño juega un papel mucho menos importante en este juego que en cualquier otro juego de rally. No se producen grandes y aparatosos accidentes, el coche no sufre daños en su funcionamiento, el daño suele ser superficial; se producen arañazos en los laterales del coche, pero son cosas mínimas. El núcleo del juego es la carrera en un escenario determinado.

¿Hacia dónde se dirige el género de carreras en los próximos años?
Siempre han existido los juegos de carreras arcade y los juegos más "serios", de simulación. Creo que va a ser muy interesante ver cómo el mercado evoluciona. Y creo que el mercado está cambiando a fondo, debido a los hábitos de juego de la gente. Según mi experiencia, y la de nuestros investigadores de mercado, la gente cada vez juega durante períodos más breves de tiempo, y por eso buscan juegos que puedan coger y dejar más fácilmente, con una recompensa y una gratificación más inmediatas. Y eso influye en el diseño de los juegos. Ha habido momentos en que los jugadores buscaban mayor profundidad y complejidad, y no tengo claro si eso les sigue interesando, creo que quieren una experiencia de juego diferente. Hemos reconocido esa tendencia y vamos en esa dirección. Me gustaría pensar que *Sega Rally* sigue la misma orientación que tiene el mercado.

Teletipo



La misión de Warren

Menos de un año después de comprar el estudio británico Climax Racing (rebautizado como Black Rock Studio), Disney Interactive ha anunciado la adquisición de Junction Point, el desarrollador de Austin fundado por Warren Spector, creador de *Deus ex*. Junction Point trabajará tanto con títulos ya existentes de Disney como con nuevas adquisiciones, algo no tan sorprendente: el interés de Spector en los dibujos animados quedó patente en 1984, cuando creó *Toon*, un RPG de lápiz y papel. Graham Hopper, vicepresidente de Disney Interactive, dijo de él: "Nuestro catálogo va a adquirir una dimensión creativa única con la incorporación de Warren Spector, gracias a su fuerza creativa, su posición destacada en el mundo de los videojuegos, su pasión por Disney y su respeto por nuestra tradición de narradores y creadores de personajes".

El equipo de Monumental, radicado en Nottingham, aplicará al fútbol su experiencia en tecnología MMO, al contrario que sus competidores, cuyo enfoque es el opuesto.

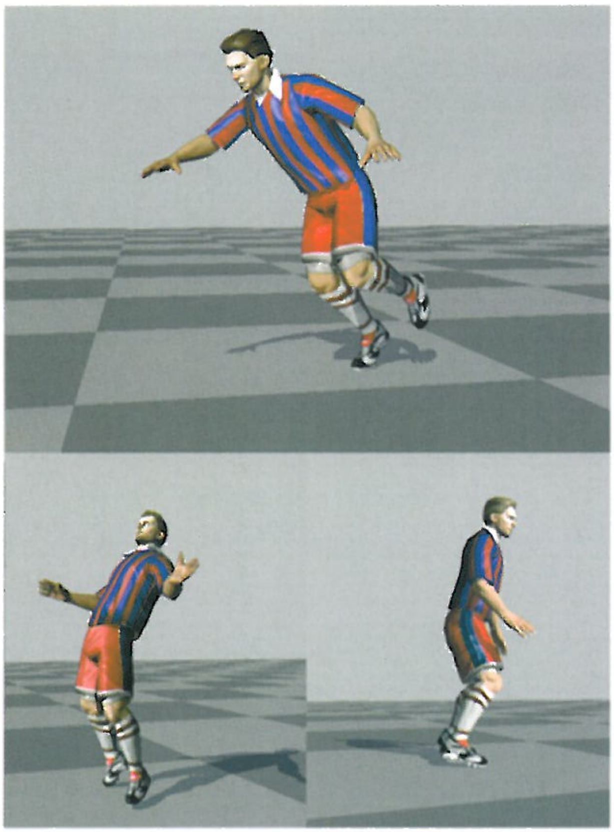


ONLINE

Para jugar entre todos

El futuro de los juegos de fútbol puede pasar por el sistema MMO. El último de ellos es *Football Superstars*

Jugar de forma individual y no en un equipo permite vivir la vida virtual de un futbolista sobrevalorado y de escasa educación, algo que atrae a las mujeres de más glamour.







Los juegos de fútbol se venden bien aunque no sean *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*. Por esa razón era casi inevitable que a alguien se le ocurriera crear uno para poder jugarlo en modo Multijugador Masivo Online (MMO). Es sorprendente que, después de haber tardado tanto tiempo en decidir la comercialización de uno, de repente haya dos. El primero es *Football Manager Live*, un próximo MMO basado en la popularísima serie de entrenamientos de fútbol de *Sports Interactive*. El otro es *Football Superstars*, anunciado por Monumental Games y en fase de desarrollo. De hecho, se está preparando una versión beta, y el lanzamiento definitivo está previsto para la primavera de 2008 en versión PC, aunque los creadores han confirmado que se lanzará también una versión para videoconsolas.

El juego pretende crear una experiencia de fútbol más completa que la que su título sugiere, y ofrecerá al jugador la posibilidad de vivir la vida de un auténtico futbolista, desde el entrenamiento hasta el loor de multitudes de la Liga. Además de

La clave del éxito de *Football Superstars* está en el motor de juego: por muchos accesorios y extras que haya, si no se puede jugar un buen partido de fútbol, no tendrá seguidores

dar patadas a un balón, el jugador disfrutará de vida social, con todo lo que ello conlleva, desde fiestas exclusivas hasta Ferraris. Así, los creadores quieren crear una comunidad online de la que formen parte los entusiastas del fútbol y los jugones.

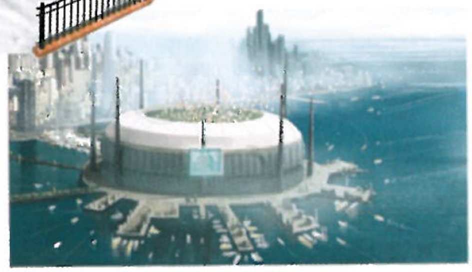
El fútbol es un deporte universal, y por esa razón el objetivo de los creadores de *Football Superstars* es vender mucho, ya que es una actividad que mueve demasiado dinero en todo el mundo. Como, a la vista de lo ocurrido con *World of WarCraft*, el género MMO puede significar dinero fácil, un gran número de desarrolladores está empezando a combinar el potencial de los mundos online con los deportes offline. En este sentido, **Rik Alexander**, consejero delegado de Monumental, no tiene ningún miedo de enfrentarse al reto que supone lograr que *Football Superstars* destaque dentro de este mercado: "Hay muchas diferencias entre este juego y otro de fútbol normal, pero la principal es que el jugador sigue siendo él mismo y decide su propia carrera, no se trata simplemente de calzarse las zapatillas de Beckham. En realidad, el jugador vive una vida rodeada de fútbol, no se dedica sólo a jugar".

Football Superstars tiene un concepto coherente, pero aún le queda mucho por recorrer: en la breve demostración que se pudo ver en los estudios que Monumental tiene en Nottingham se mostró bastante poco, sólo el movimiento de regate de un jugador con un punto de vista que recordaba a *Actua Soccer*. Aunque con el tiempo llegarán animaciones mejores, es una base bien elegida, ya que permite un completo manejo de la cámara en torno a un punto de vista de tercera persona sobre el jugador, así como una amplia vista del campo de juego, lo que supone que se puede seguir el movimiento del balón y del jugador por el campo. En este motor de juego estará la clave del éxito o el fracaso de *Football Superstars*, con independencia de los accesorios o extras que incorpore: si no se puede jugar un buen partido de fútbol, no tendrá ningún seguidor.

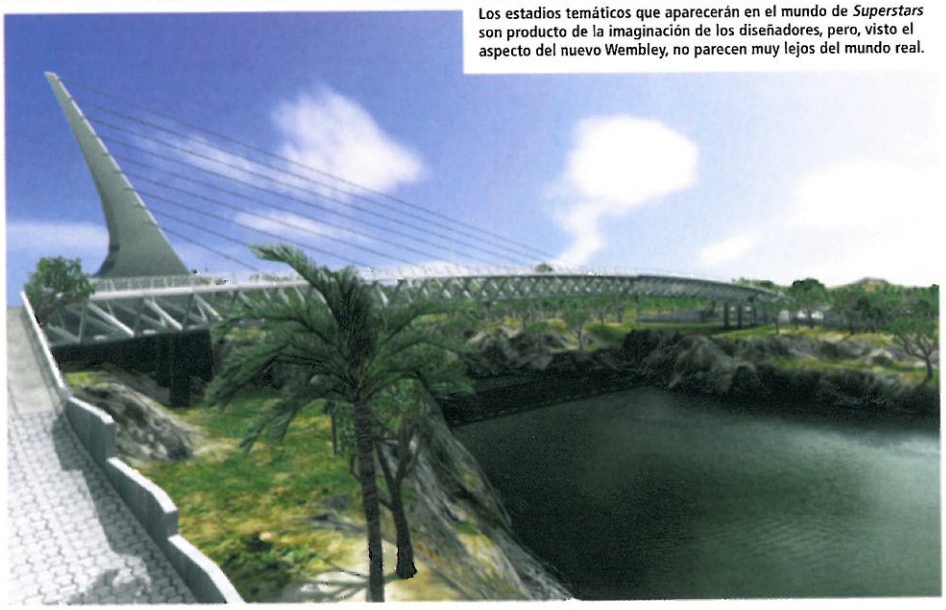
Este aspecto se ha convertido en algo más importante después de que EA anunciara que el próximo juego de *FIFA* incluiría una opción llamada 'Be a Pro', que permitiría a los jugadores sentirse parte de un equipo humano: la combinación de la marca FIFA con la infraestructura online orientada a jugar en 2010 un Mundial virtual a la vez que se juega el real, dejará fuera de juego a muchas empresas más pequeñas. Los proyectos más modestos, como *Football Superstars,* pueden ofrecer algo diferente –sobre todo, la posibilidad de ser







Los estadios temáticos que aparecerán en el mundo de *Superstars* son producto de la imaginación de los diseñadores, pero, visto el aspecto del nuevo Wembley, no parecen muy lejos del mundo real.



uno mismo en lugar de ser Ronaldinho–, aunque es necesario que se diferencie de los demás juegos. El secreto de ello podría estar en orientarse específicamente al mercado de juegos de fútbol para PC: el ratón se usaría para controlar los movimientos y las acciones del jugador, así como para decidir si el jugador tira o pasa el balón o utilizar un punto de mira adecuado a la acción. El éxito de la jugada dependerá presumiblemente del nivel de juego de tu avatar. En un juego de deportes como éste, el nivel del jugador puede provocar problemas en los MMO, es decir, que los jugadores más experimentados ganen siempre a los demás, aunque éstos sean incluso más inteligentes. A este respecto, Alexander insiste en que "el juego te permite ser buen jugador desde el primer momento, lo cual depende más de tu habilidad que de los niveles". Y esa habilidad se consigue en los entrenamientos, que ayudan a aumentar las habilidades y a mejorar en aspectos como velocidad y capacidad para marcar goles. En definitiva, el reto será que el juego sea accesible para los jugadores primerizos sin quitar atractivo a los jugadores de largo recorrido.

En cuanto a las secciones dedicadas a la vida cotidiana de los jugadores de *Football Superstars*, todavía no se han dado a conocer demasiados detalles. A pesar de ello, se sabe que las actividades propias de un jugador de élite irán acompañadas por las consiguientes mansiones, coches de lujo y ropa moderna. Como el juego será para toda la familia, no se incluirán las actividades de los jugadores durante la noche, por lo que se limitará a las tiendas de moda, los coches llamativos y los eventos en los que el jugador puede lucir los símbolos de su estatus.

Football Superstars se encontrará con la dura competencia de *Football Manager Live,* anunciado para principios de 2008. El éxito offline de *Football Manager* demuestra que hacer de entrenador puede ser tan atractivo como jugar un partido, y que los fans potenciales pueden inclinarse tanto por uno como por otro. Aunque actualmente está aún lejos de su objetivo general, el modo 'Be a Pro' de *FIFA* será el principal en las competiciones de jugadores individuales online. Sin embargo, *Football Superstars* es, en muchos aspectos, la propuesta más arriesgada, y su compromiso de organizar actividades al margen del fútbol para sus protagonistas puede convertir su lanzamiento en algo fascinante.

OUT THERE



NAVEGANDO EN MARES LEJANOS



Los grandes especialistas de juegos Area/Code están trabajando en una versión DS de su juego de piratas *Plundr*, que funciona por localización. El juego, que ahora se juega con un navegador, utiliza un sistema de posicionamiento Wi-Fi para localizar a otros jugadores e islas sobre un mapa Google de su región. De forma parecida a *Elite*, los jugadores compran y venden productos o atacan a barcos cercanos para acumular dinero y mejorar su barco, pero para moverse de isla en isla deben desplazarse por un espacio real. Sin duda, jugar a piratas a bordo de una consola portátil en vez de un portátil parece más cómodo...

● plundr.playareacode.com



Rik Alexander, CEO de Monumental, cree que el atractivo de *Football Superstars* está en sus posibilidades: "El jugador vive una vida en torno al fútbol que no se limita a jugar un partido".

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Quake Wars: Enemy Territory

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION



La tan esperada beta indica que las partes de *Quake Wars* son mejores que el todo, como pasó con *Batllefield 2142*. Sabiamos que Splash Damage tenía sorpresas, pero no esperábamos esta.

Virtua Fighter 5

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Otro parón de Microsoft después de la huelga inicial del E3. Ahora se jacta de que han lanzado un servicio de ayuda online para el multijugador de la 360, y del último coin-op de Version C.

Dynasty Warriors: Gundam

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO BANDAI



Antes que *Ace Combat 6*, *Tekken 6* y *Soul Calibur IV*, las reapariciones de Bandai Namco nos llevan a al insólita e inevitable lucha de Omega Force entre la acción de *Warriors* y el acero de *Gundam*.

Fatal Inertia

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** KOEI



Otro bache en el camino: la versión para PS3 se cala, mientras que la de la 360 echa el freno hasta septiembre. Aparentemente es sólo un patinazo, no un siniestro total.

Grand Theft Auto IV

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** TAKE-TWO



La controversia que rodea a Rockstar desde siempre llega a su debut en la nueva generación, con escenas familiares pero con nuevas formas de moverse que conmocionarán el género.

Dark Messiah: Elements

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



Ojalá Ubisoft sea capaz de evitar los problemas que tuvo con la versión de PC en la de consolas. Amoldar los requisitos de 2Gb de RAM a los 512MB de la 360 necesitará algo de magia.

Hail To The Chimp

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** GAMECOCK



¿Un party game de política? ¿Dónde hay que firmar? No les gustará a los que odien los minijuegos, pero la vena satírica de *Hail To The Chimps* seguro que se gana algunos votos sueltos.

Spider-Man: Friend Or Foe

PLATAFORMA: MULTI **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION



Estas aventuras del héroe araña te permiten tanto derrotar a tus adversarios como aliarte con ellos, con (por fin) el modo cooperativo. Tras *Spider-Man 3*, los más fanáticos lo necesitan de verdad.

Thrillville: Off The Rails

PLATAFORMA: 360, DS, PS2, PSP, Wii **DISTRIBUCIÓN:** LUCASARTS



El terreno de juego abre sus puertas a la multitud, lanzando unas 100 misiones, 34 minijuegos multijugador y nuevos "WHOA Coasters" para reunir a las familias (y sus vómitos) para luchar.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Sound Energy

www.game-pure.com/flash/sound_energy/

Se trata de un juego minimalista de "Dodge-and-collect" de la tienda Flash japonesa Game-Pure. *Sound Energy* demuestra que a veces incluso algunos juego de sinestesia pueden ser demasiado simples.

El cursor, que cambia rotativamente de color con cada click, de azul, a morado y a gris, va marcando rápidamente hasta que la cuenta atrás llega a cero. Cogiendo objetos de un determinado color se ganan puntos, también si se van rellenando un combo y añadiendo capas de sonido a un ritmo de fondo.

La influencia en este juego de *Every Extend* es considerable, la música va de un nivel de progresión al siguiente, construyendo cada vez niveles más complejos. Los reducidos visuales dejan a los sentidos con ganas de más, pero está el incentivo de encontrar todos aquellos ritmos que se han quedado en el camino.

Aviso: es una experiencia que tiene unos requisitos algo altos. Aquellos con sistemas de bajo y medio rendimiento pueden experimentar momentos en los que vaya bastante lento.



Zinkia Busca

- Responsables de programación para consolas (C++).
- Programadores senior para consolas (C++).
- Responsables de grafismo 2d/3d.
- Productores.

Zinkia Ofrece

- Salario competitivo.
- Lugar de trabajo Madrid centro.
- Excelente ambiente de trabajo.
- Seguro médico.
- Ticket restaurante.
- Horario laboral 9:30-18:30.
- Vacaciones de libre configuración.

Requisitos generales

- Experiencia, pasión por el entretenimiento y deseo de desarrollarse profesionalmente en una compañía de proyección internacional.

Envía tu CV o contacta en:

- trinidad.cortes@zinkia.com
- Teléfono : (+34) 91 524 03 65

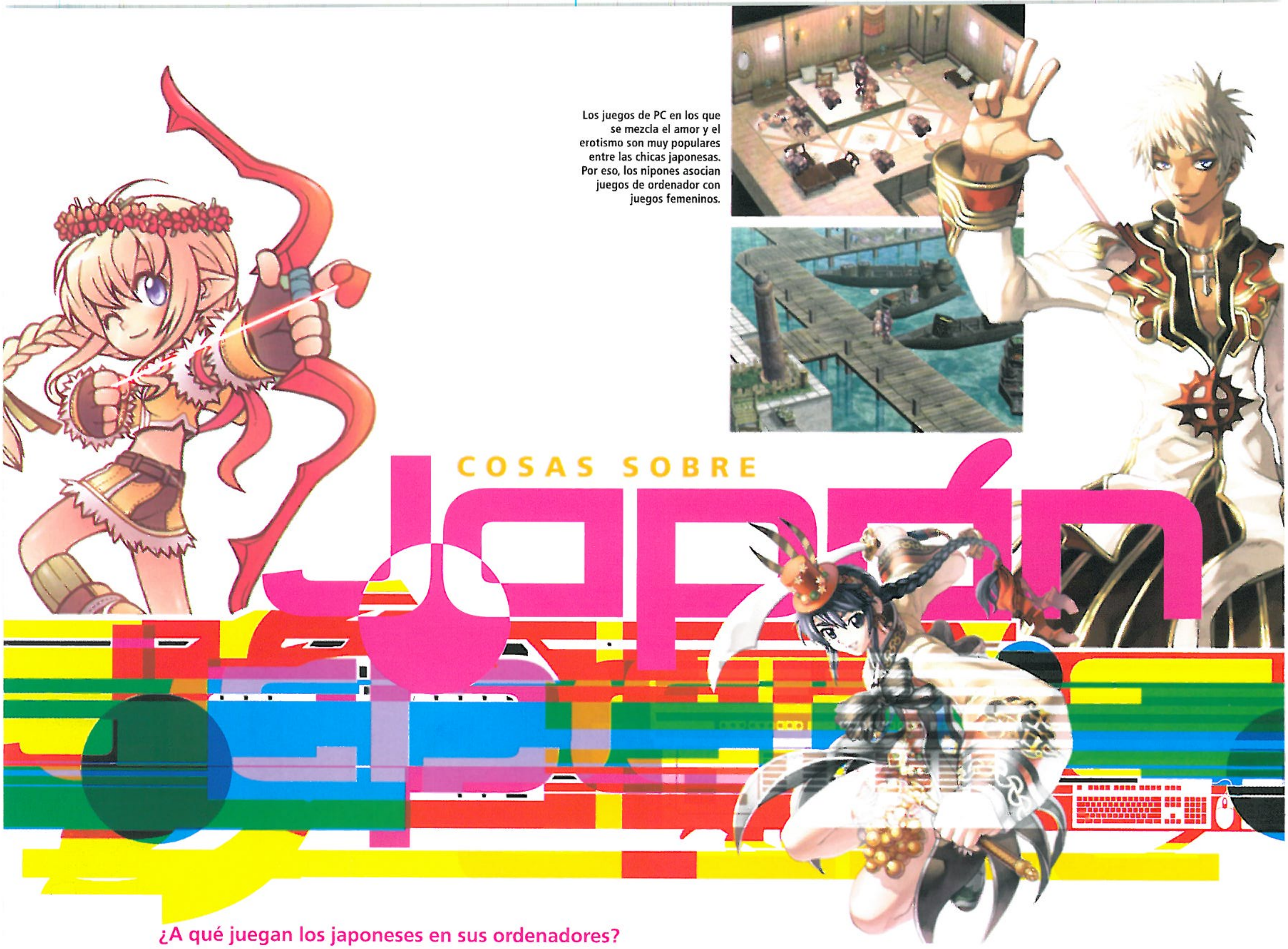
---

zinkia™

Infantas 27
28004 Madrid - Spain
T +34 91 524 03 65
F +34 91 524 07 37
www.zinkia.com

Virgin PLAY

V.2 PLAY



Los juegos de PC en los que se mezcla el amor y el erotismo son muy populares entre las chicas japonesas. Por eso, los nipones asocian juegos de ordenador con juegos femeninos.

COSAS SOBRE Japón

¿A qué juegan los japoneses en sus ordenadores?

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

La batalla entre consolas y PC en Japón sigue siendo una utopía porque a los aficionados a los videojuegos les cuesta ponerse a jugar con un ordenador. Ni siquiera sus interesantes y cada vez más populares títulos han hecho que los más tradicionales traicionen sus ideales y le den una oportunidad al PC. Pero eso no impide que exista un núcleo muy enraizado de jugadores cuya preferencia no sea la consola.

La cantidad de lanzamientos para PC es irrisoria en comparación con la lluvia de títulos que recibe, por ejemplo, una PS2 a la que los japoneses se resisten a jubilar. La cuota de mercado por la que pugnan los juegos de ordenador es puramente anecdótica. Sin embargo, con los años los títulos para PC han destacado en un terreno en donde nadie les puede toser: el de los simuladores de pareja y los MMORPG. Gracias a estos géneros, el PC resiste las acometidas de Sony y Nintendo.

Quizá sorprenda que sean los juegos de ligue los que mantengan candente tanto el ritmo de ventas en PC como las mentes de sus jugadores, sobre todo porque la inmensa mayoría del software lo distribuyen los propios creadores, tanto en eventos como en tiendas especializadas. De todos modos, el género ha calado tan hondo que entre muchos japoneses un juego de PC equivale a un "juego de chicas". En Akihabara, por ejemplo, las estanterías de las tiendas cuyos rótulos anuncian juegos de PC tienen este tipo de productos. Estos comercios se han hecho especialmente famosos entre los extranjeros, ya que se cuentan por miles los turistas que han encontrado en su interior algo totalmente distinto a lo que esperaban.

Los simuladores de citas abarcan todo tipo de subgéneros que han aparecido en los últimos años con un claro espíritu de aventura gráfica salpicada de toques amorosos, pero que destacan por su marcado contenido erótico exclusivo de PC, único punto que los diferencia de los *gyaruge* (*Girl Game*) para consola. Los *eroge* (*erotic games*) han evolucionado desde la aparición de *To Heart*, el pionero del género. El último capítulo lo protagoniza la revolución del título *Fate Stay Night*. Hace dos años alcanzó tanta fama, que la comercialización de todo tipo de merchandising y la emisión de una serie de animación precedió a la edición de una versión menos picantona para PS2, lanzada hace tres meses. Si bien *Fate* es más una novela visual que otra cosa y no acaba de ser un claro referente del género del *eroge*, es un buen ejemplo para ilustrar cómo juegos sin pretensiones desarrollados para PC pueden llegar a repercutir de manera exagerada entre cualquier tipo de jugador.

El *eroge* es el género escogido por la mayoría de estudiantes que se inician en el mundo de la programación. Son juegos muy sencillos de crear y

El *eroge* es el género que escoge la mayoría de estudiantes que se inician en el mundo de la programación. Son juegos muy sencillos de crear y de venta fácil, por lo que siempre habrá mejoras respecto a los originales



Los MMORPG –juegos de rol online multijugador– son el segundo género en popularidad entre los jugones japoneses de PC, y no dejan de salir nuevos títulos como *Concerto Gate* y *Monster Hunter Frontier Online*.







Los japoneses prefieren las videoconsolas a los PCs a la hora de jugar. De hecho, la mayoría se resiste a jubilar su PlayStation2.

de venta fácil. De contar con algo de éxito, el programador ganaría un dinero con los que el equipo que haya detrás de su desarrollo crearía algo más complejo. O, en su defecto, un *gyaruge* más pulido a todos los niveles. Lo que está claro es que mientras sigan abiertas academias de formación de profesionales del videojuego, nunca faltarán juegos que sigan la tradición de mitos como *Kanon*.

Casi nos dejamos en el tintero el segundo género por excelencia del PC en Japón, el MMORPG. Su situación, en todo caso, es extensible a la del resto del globo, si bien los jugadores nipones no se arremolinan en torno a un único título: *Ragnarok Online*, *Ultima Online* (que volverá en breve con un remake del juego original con motivo de su décimo aniversario) y *Final Fantasy XI* se reparten el grueso de comunidades. Por otra parte, no dejan de llegar nuevas incorporaciones al género, como los recientemente anunciados *Concerto Gate*, de corte infantil, o el inesperado *Monster Hunter Frontier Online*. Está por ver si en el futuro caerá algún MMORPG de ligues o no. Seguro que su llegada es tan sólo una cuestión de tiempo.


PlayStation 2
12+
www.pegi.info
Toda una galaxia por descubrir...
¡al abordaje!
¿Quieres explorar
galaxias desconocidas
y luchar por fantásticos tesoros
como lo haría un pirata?
Descubre lugares mágicos
donde te esperan riquezas
que jamás hubieras
imaginado que existieran.
¡Pero cuidado!
Aunque no haya una gota de agua,
la galaxia está llena de tiburones.
roguegalaxygame.com
PlayStation 2
Rogue Galaxy
12+

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

LittleBigPlanet



La herramienta de creación de contenido de la comunidad de Media Molecule es pura alegría. Nos encanta la promesa de que también será un juego de plataformas.
PS3, SCEE

Super Mario Galaxy



Después de jugar los primeros niveles y de ver algunas de las últimas fases podemos decir que nos fiamos de Reggie cuando dice que es un digno sucesor de *Mario 64*.
Wii, NINTENDO

Resident Evil 5



El cambio a África presenta escenas difíciles de ver en el contexto de un videojuego, lo que puede dar a Capcom la oportunidad de crear un fuerte impacto.
360, PS3, CAPCOM

El valor de la novedad

¿Pueden conseguir grandes ventas las grandes ideas?



Forge es quizás lo último en *Halo 3* para propiciar el contenido generado por el usuario. Parece que la idea está integrada dentro de la experiencia multijugador de *Halo*, por lo que al jugador se le facilita el manejo de la herramienta.

El pasado marzo, Phil Harrison, de Sony, hizo el gran discurso de presentación de su "Game 3.0" en el GDC. Allí explicó su plan para unirse a un movimiento ya establecido en internet basado en que los usuarios tengan un papel importante en la creación de contenido. Le mostró al mundo los contenidos y características de la página principal de *Singstar* y, por supuesto, *Little Big Planet*, cada uno con posibilidades de que los jugadores participen en su experiencia de juego.

Ahora, en el E3, los juegos de Sony parecen expresar una visión diferente, incluso parecen ser de una generación diferente. Si les quitamos su envoltorio, muchos podrían pasar por juegos para PS2.

Tenemos la tan fluida tercera persona del *Heavenly Sword* (o *Girl of War*, como ya se le apoda). El combatiente de la jungla *Uncharted* es conocido en ciertos círculos como Bloke Raider. Puede que el escenario de *Folklore* sea divergente, pero es lo único que resulta extraño en este RPG de acción en tercera persona. La aparente lucha de Lair para adaptarse al mando con sensor de movimiento Sixaxis puede que termine por traicionar las raíces de su *Rogue Squadron*. Quizá el intento de *Killzone 2* tenga más éxito que sus predecesores a la hora de plasmar intensidad y espectáculo, pero, en el fondo, es un shooter. *Eye of Jugement* se decanta por las nuevas tecnologías, aunque no tiene la misma sed de nuevos mercados, nuevos modelos de negocio y nuevas tecnologías como afirmó Harrison.

Con todo esto, parece una ironía que *Halo 3*, uno de los mayores juegos de 2007, no lo haya hecho o encargado Sony. Este juego apuesta como nunca por los contenidos generados por el usuario, que puede grabar, compartir y modificar sus experiencias de juego. Pero, bajo estos elementos tan atractivos, *Halo 3* tiene el mismo diseño de juego de siempre, que le ha garantizado el éxito de ventas desde el principio. Del mismo modo, los juegos de Sony del E3 pueden parecer tradicionales, pero quizá como mejoras en los juegos para la PS2 puedan incluso desbancar a la PS3.

La sociedad siempre tarda un tiempo en asimilar las nuevas ideas, por supuesto. Puede que *Halo* y Sony estén en el buen camino con esto de los contenidos generados por el usuario, pero también han de proporcionar un juego más tradicional.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **MERCURY STEAM**
ORIGEN: **ESPAÑA**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Clive Barker's Jericho

Autor, soñador, visionario y, además, diseñador de juegos: Clive Barker cede su talento creativo para crear este truculento shooter de equipo









Aunque todos los miembros del equipo tienen habilidades únicas y valiosas, a menudo te encontrarás escogiendo entre solamente tres: Delgado, por la potencia de sus disparos; Black, por su alcance, y Church, por su mortal combinación de magia de sangre y ataques cuerpo a cuerpo.

Entrañas al aire, párpados grapados, piel despellejada, apéndices mecánicos y sangre, ríos de sangre: con Clive Barker ya sabes a qué atenerte. El suyo no es un mundo de terror psicológico. El punto fuerte de Barker, como refleja muy bien *Jericho*, es un bombardeo de tripas, gore, porquería, moscas y materias fecales. En cierto sentido, su talento para lo grotesco creativo sobre todos sus aspectos. Pero no por ello la trama resulta menos artificial: una tropa de soldados psíquicos vestidos de cuero, el Equipo Jericho, penetra en una grieta demoníaca para evitar el apocalipsis. Hay algunos detalles interesantes, como la ciudad de Al Khali, en Oriente Medio, escenario de una batalla. A medida que el escuadrón se adentra en la grieta, pasa a través de varios

El Equipo Jericho, una tropa de soldados psíquicos vestidos de cuero, penetra en una grieta demoníaca y pasa por distintos retazos de la historia de la ciudad

y lo macabro encaja bien en los videojuegos, sobre todo en el género shooter, que tiende al tipo de género que Barker ha explorado en sus películas y sus relatos.

El anterior juego de Barker fue el subestimado *Undying*, aunque su colaboración directa en aquel proyecto fue mínima: en *Jericho*, en cambio, puede ejercer control

fragmentos de realidad que preservan partes de la ciudad que pertenecen a varios periodos históricos. Desde la actualidad viajas hasta la Segunda Guerra Mundial, en la que ves la ciudad bajo la ocupación nazi, y luego, aún más atrás, llegas a las Cruzadas y al Imperio romano. En cada periodo, los habitantes de la ciudad que se han visto atrapados en la grieta han sido corrompidos por las malévolas fuerzas que por allí pululan: niños fantasmales y zombis con cota de malla con arpones en lugar de manos.

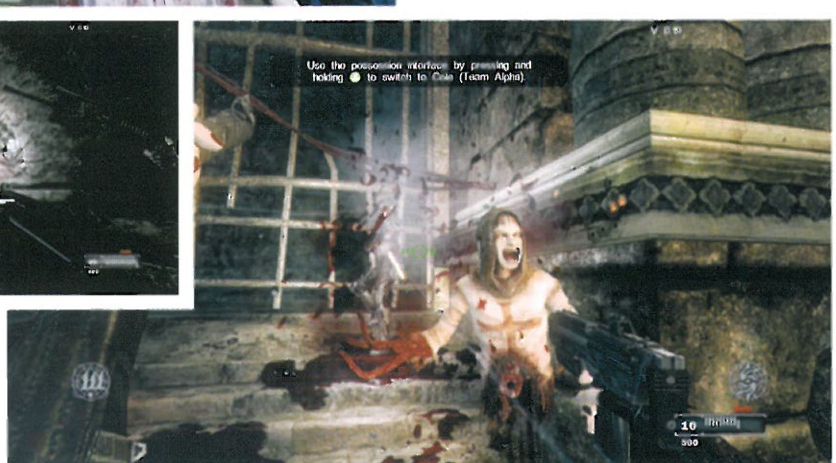
Pero a pesar de que la historia en sí no aporta demasiado a la acción del juego, la forma en que se lleva a cabo le sube un grado de atractivo en el que se nota la mano de Barker. Al menos el juego quiere establecer una coherencia narrativa a sus trucos: un logro que apenas llama la atención, de tan acostumbrados que estamos a las convenciones jugables que no tienen ninguna relación con el juego. El cliché de la desaparición de los cadáveres se convierte en un espectáculo grotesco: nubes de moscas se meriendan los cuerpos. De la misma forma, la característica que distingue al juego de otros shooters en primera persona, la posibilidad de cambiar de miembro del escuadrón, se basa en la muerte del protagonista, el capitán Devin Ross, lo que permite que su conciencia fantasmal posea a los demás miembros del grupo.



Salidos de una rama secreta de los cuerpos religiosos del ejército estadounidense, cada miembro de este escuadrón de seis hombres (siete si incluyes la presencia espectral de Ross) cuenta con un equipamiento y unas habilidades mágicas únicas: el robusto Frank Delgado usa un cañón automático y, lo que es más impresionante, tiene un espíritu de fuego encajado en su brazo, que al ser liberado se abalanza sobre los enemigos para abrasarlos; Abigail Black es una francotiradora telequinética, capaz de dirigir la trayectoria de sus balas; Billie Church es un manitas con las catanas, y puede invocar una magia de sangre que atrapa y revela a los enemigos…

El uso de dichas habilidades cuesta energía, lo cual reduce de forma temporal tus puntos de vida. No obstante, tu salud se recarga, y los daños se hacen evidentes al hacerse la pantalla más roja y más gore. Incluso cuando sus puntos de vida se han agotado del todo, tus compañeros nunca mueren, cayendo en su lugar al suelo en una





Pese a que la versión previa que Mercury Steam ha mostrado en España tenía los textos en castellano, el estudio ha considerado que la traducción no tenía la calidad necesaria, por lo que la está rehaciendo. Estos pantallazos corresponden al anticipo en inglés.





Como era de esperar, tus enemigos son variados y horribles. Entre los más angustiosos están estos guerreros cruzados infantiles y voladores, que dejan un rastro de entrañas y lloriquean mientras te atacan con sus venas.



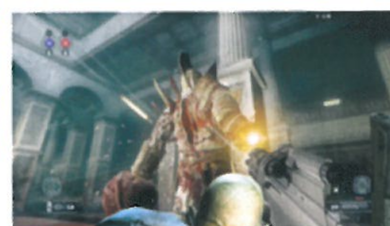
La magia de Church es de lo más potente, ya que te permite incendiar a tus enemigos o empalarlos en unos tentáculos etéreos. No obstante, la podrás usar a cambio de gastar tu salud.





Los soldados romanos que habitan en este pedazo de espacio y tiempo son unos bultos de sangre y músculo. Como sus escudos de carne desvían los ataques frontales, tienes que usar tácticas de escuadrón para atacarles por los flancos.





imitación de la mecánica "estoy mal pero no muerto" que inventó *Gears of War*.

Pero *Jericho* toma nota del juego de Epic Games en otros aspectos: ningún personaje puede saltar (aunque Church puede trepar en determinados contextos), y el juego está muy centrado en el guión, dándole un tono cinematográfico a lo que, de otra forma, sería una experiencia totalmente lineal. No es buena señal que *Jericho* opte por los QTE, unas tiritas cada vez más populares para los mundos con interacción limitada, para añadir algo de dinamismo a esas secuencias de vídeo que se ven en primera persona. Eso sí, al menos los fallos en los QTE no son tan frustrantes gracias a los rápidos reinicios.

En ciertos momentos de la acción necesitarás cada una de las habilidades particulares de tus compañeros, y el grupo tendrá que dividirse de forma periódica, a veces dejando a algunos personajes en solitario, obligando al jugador a acostumbrarse a determinadas configuraciones para avanzar. Lo interesante es que el juego combinará los talentos de los distintos colegas de escuadrón mediante una opción llamada "enlace". Al enlazar las habilidades de Black como francotiradora con la proyección astral de otro personaje, el nivel de control sobre sus balas se hace mayor, permitiéndole alcanzar objetivos más ambiciosos. Es una idea bastante interesante, aunque si cada personaje ya cuenta con un buen número de talentos, está por ver si añadirle todavía más no acabará abrumando al pobre jugador.

Eso sí, es necesario señalar que aquellos que busquen sustos en el juego saldrán decepcionados: *Jericho* es un shooter puro y duro, y aunque su obsesión con los intestinos colgantes puede provocar repulsión, no te hará saltar del sillón. Esperemos que la variedad del escuadrón consiga hacer destacar a este juego de otros de su misma cuerda, porque *Jericho* ofrece más en dicha característica que muchos otros shooters en toda su jugabilidad.





La enfermedad del legionario

La habilidad de cambiar de soldado añade una pizca de reflexión táctica frente a la acción explosiva. Durante tu paseo por la Al Khali de la época romana te encontrarás a un gigante con una armadura de gladiador y ensartado por docenas de lanzas que no han podido derribarlo. Su único punto flaco es una enorme herida de aspecto perturbadoramente vaginal que tiene en la columna y se abre cuando le disparas. A medida que se gira para atacar a los que más daño le hacen, tienes que moverte entre compañeros para mantener su debilidad en tu punto de mira.

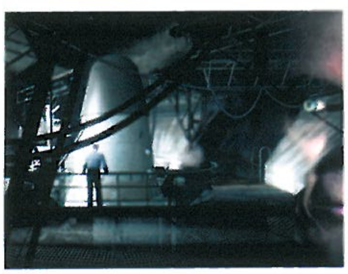
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA (EN TIENDAS), VALVE (PC ONLINE)**
ESTUDIO: **VALVE**
ORIGEN: **EE.UU.**

The Orange Box

El primero que diga que el futuro pinta bien se ganará un palancazo en la cara







Aparte de las innovaciones de diseño y los nuevos retos (y uno de los nuevos enemigos, el que está en la imagen central), hay que destacar el esfuerzo que Valve ha realizado para mejorar visualmente *Half-Life 2* desde su salida.



Dentro del grupo de nombres que suena bien pero que no da pistas de su auténtico contenido, *The Orange Box* está entre los mejores. Pero, bueno, se le perdona porque dicho contenido es toda una bicoca: el *Half-Life 2* original, acompañado por *Episode One,* además del nuevo *Episode Two,* más *Team Fortress 2*, más *Portal.*

No hará falta presentar a *Half-Life 2* y *Episode One;* el primero es uno de los juegos más adorados por esta redacción, y el segundo, un anexo más que respetable. *Episode Two* promete ser más de lo mismo, pero mejor: una receta a la que nada se puede objetar. En un reciente evento de EA al aire libre, había una versión jugable con los nuevos enemigos de la saga, los Cazadores. Son versiones más pequeñas de los Zancudos, poco mayores que un hombre, así que son ágiles, poderosos y actúan como tropas de choque para hacer salir a los humanos. Cazan en grupos diestros en adaptarse al terreno, a menudo colocándose en lugares altos para avistar a Freeman e intentar hacerte quedar desprotegido con fuego cruzado de balas explosivas para cargar después a muerte. Su resistencia a las armas convencionales implica que tendrás que usar la antigravedad como lanzador para arrojarles neumáticos, así que necesitas moverte constantemente para conseguir "munición", aunque en esos espacios abiertos son muy capaces de rodear tu posición de una manera terroríficamente eficiente.

Así como los Cazadores hacen su debut, junto a nuevas variedades de Antlions, la IA de tu compatriota Alyx ha sido mejorada, haciéndola más hábil en los tiroteos tácticos y menos centrada en los ataques directos.

> Disfrazarte de enemigo y colarte detrás de un francotirador pesado para matarlo con sigilo sigue siendo igual de placentero, y gráficamente es incluso mejor

Aparte de las abundantes ensaladas de tiros, habrá más puzzles físicos en este *Episode Two* que en los anteriores capítulos de la serie, hasta el punto de que el escenario y tu posición dentro de él pueden ser parte de una acción mucho más amplia de solución no lineal de varias crisis. Es un efecto secundario inevitable de salir de las paredes de Ciudad 17 en un mundo invadido, a través de unos ambientes menos cerrados y más orgánicos. Aun así, no es que *Half-Life* se cruce con *Far Cry,* y todo indica que las variaciones impedirán que la serie se queme pronto, pero sin arriesgar en nuevas direcciones.

Por otro lado, *Team Fortress 2* apenas parece provenir del mismo planeta que su predecesor: tiene un aspecto algo macizo, con texturas sólidas teñidas de colores primarios y brillantes y un encanto visual evidente en cada detalle, desde la forma de andar del infante pesado hasta sus insultantes vaciladas al matar a alguien. Las clases originales de los personajes son a veces algo difíciles de distinguir en medio de un tiroteo, lo que supone un problema desde el momento que el juego se basa más en los objetivos que en un simple deathmatch, pero el atractivo aspecto de tebeo y las exageraciones físicas de *TF2* permiten que identifiques fácilmente a tus compañeros. Hay nueve clases en total, con diferencias pronunciadas, las suficientes como para que las posibles variaciones del equipo básico no permitan crear una configuración inexpugnable.

Jugar con distintas habilidades cambia tu experiencia jugable de forma tan profunda que centrarse en un solo personaje es hacerle un feo al título. Los ingenieros pueden mon-





Algunos de los espacios más abiertos por los que Gordon y Alyx tendrán que viajar, y uno de los nuevos vehículos. La trama de *Episode Two* parece tener que ver con alcanzar el cuartel de la resistencia.









El incendiario de TF (en la imagen principal) ha sufrido muchas mejoras en esta continuación, y cualquier enemigo que se le acerque tendrá problemas. Los doctores (abajo) pueden sanar a tu equipo, mientras los ingenieros (izquierda) fabrican defensas.

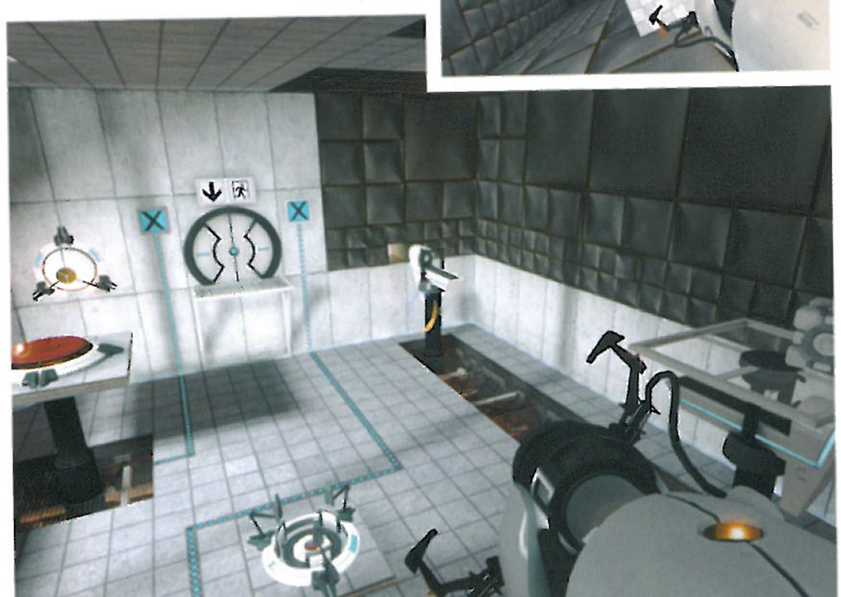
tar torretas para defender zonas valiosas del mapeado; los expertos en explosivos pueden hacer volar cualquier cosa a la que puedas acercarte (o tener en tu punto de mira); los incendiarios le prenden fuego a los oponentes; los médicos te curan y envenenan a los del otro equipo; los infantes pesados destrozan todo lo que tienen delante; mientras los espías son tan rápidos como los mosquitos en verano hasta lograr que te frustres. Aun así, siempre hay recursos a los que echar mano, y disfrazarte de enemigo y colarte detrás de un francotirador pesado para matarlo con sigilo sigue siendo igual de placentero... Y gráficamente es incluso mejor. *Team Fortress 2* promete no agotarse rápido. Excepto que suceda algún desastre, puede convertirse en un juego esencial para las partidas en red.

En cambio, *Portal* es un juego solitario, además de un interesante caso de estudio. Es un juego de puzzles extraño pero sólido basado en el motor de un shooter en primera persona; es fácil imaginarse un universo paralelo en el que se hundiría pese a su asequible precio. Éste no refleja la calidad del juego, pero con los juegos normales por encima de los 60 euros, es un precio interesante para la actual generación de hardware. Las demostraciones que se han visto hasta ahora muestran increíbles aplicaciones del arma de portales, centradas en un uso inteligente del impulso, y la cámara consigue reorientar tu vista tan rápido tras la teleportación que incluso la estética de ese simple movimiento resulta destacable. Aunque es una experiencia relativamente corta (dos docenas de misiones), los usos del arma de portales en los escenarios serán muchas y variadas, desde enviar cajas en bucles infinitos hasta dejarte caer detrás de armas centinela, si bien se ha confirmado un modo reto. Hay una conexión con la historia actual de *Half-Life*, en la que Gabe Newell afirma que su protagonista femenina tendrá un papel, pero queda por ver si será un detalle narrativo para un juego que no lo necesita. A pesar de todo, *Portal* es la auténtica incógnita de *The Orange Box*, y sólo después de horas de juego podremos decir si vale la pena.

The Orange Box: es un título atractivo, y el concepto recurrente en todo lo que contiene es la solidez. *Half-Life 2* no necesita que se le anuncie a bombo y platillo, mientras que *Portal* puede ofrecer una experiencia visual distinta a otros juegos de puzzles, y *Team Fortress 2* quizás se convierta en el shooter con modo deatmatch definitivo a la hora de jugar en red entre distintas plataformas. Quizás hablar sólo de solidez es injusto. Quizás, dada la competencia y la relación calidad-precio de lo que se ofrece, deberíamos hablar de espectacularidad.







El laboratorio del Señor Kipling's

Aperture Science, la siniestra compañía que mueve los hilos en *Portal*, tiene una página web de lo más recomendable (www.aperturescience.com), que imita a un terminal del juego. Allí se pueden encontrar varios identificadores y comandos que descubren algunoss detalles argumentales, incluyendo la presencia de "bóvedas de relajación", que son prisiones cúbicas de plástico. El divertido y extraño cuestionario, combinado con la voz amoral y siniestra del tráiler ("Si al principio no lo consigues, fallas, y la prueba terminará"), evidencia que hay un oscuro subtexto de dolor y resistencia detrás de las alegres teleportaciones de *Portal*. Igualmente, no hay razón aparente para la fascinación del juego por los pasteles: hay preguntas matemáticas sobre particiones, contraseñas que lo usan e incluso amenazas sobre que la protagonista puede acabar horneada en uno. De lo más extraño.



Algunas de las aplicaciones del arma de portales pueden ser asombrosas (arriba), pero *Portal* te facilita el uso, aplicando en los primeros niveles una sencilla lógica espacial.

Las tramas separadas, aunque interrelacionadas, de los dos personajes principales, les obligan a abrirse paso por siete áreas terroríficas intentando encontrar una solución a sus traumas personales.





Folklore

Aunque ambientado en un remoto pueblo irlandés, el aroma de las aventuras de *Folklore* resultan más que evidentes

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **GAME REPUBLIC**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

Se ve a dos personajes que llegan al misterioso pueblo de Doolin, entrada a un inframundo de sueños en el que los espíritus de los muertos se mezclan con la fantasía. ¿Dónde están? ¿Cómo han llegado allí? ¿Por qué no se sorprenden más al encontrar espantapájaros parlantes charlando en el bar? La ambientación de *Folklore* quizá tenga sus orígenes en las tradiciones occidentales, pero su narrativa evidencia el sello de los juegos orientales, en los que la lógica narrativa deja lugar a los enigmas y a la estética. Por lo que se ha visto hasta ahora, *Folklore* tiene muchos enigmas que no consiguen resolverse a través de sus distendidos diálogos, aunque su aspecto visual es vibrante, variado y lleno de encanto, a menudo superando cualquier estándar de belleza creado en la actual generación de consolas.

Controlas tanto al escéptico Keats, que cree que sus experiencias en la isla son una alucinación (aunque no parece nada inquietado por ello), como a Ellen, una joven desquiciada que busca a su madre desaparecida. Keats, que trabaja a regañadientes en una revista que habla de fenómenos paranormales, recibe una confusa llamada telefónica de una mujer que afirma que las hadas intentan matarla, así que enseguida se desplaza a Doolin para encontrarla. Al llegar al lugar de encuentro al mismo tiempo en que aparece Ellen, ambos descubren que el contacto de Keats ha sido asesinado. Es imposible averiguar cómo llegan a semejante conclusión sin haber visto el cadáver, pero se supone que no debes entretenerte con las tonterías de la lógica elemental: el juego prefiere arrastrarte a un avasallador torrente de anormalidades. Así que la pareja acaba avanzando por caminos separados pero interconectados, explorando una serie de mundos de una belleza siniestra y escoltados por un espantapájaros y un hombre invisible.

Esos mundos están habitados por peligrosas criaturas conocidas como Folks, con las que tienes que pelear. Cuando derrotes a una de ellas, puedes arrancar el alma de su cuerpo sacudiendo el Sixaxis, lo que te permite añadir sus habilidades a tu repertorio de movimientos de ataque. Con cerca de 100 Folks diferentes con los que luchar, la cantidad de movimientos que puedes realizar es enorme, aunque sólo podrás utilizar cuatro al mismo tiempo. Ciertos enemigos son más vulnerables a determinados ataques, lo que te obliga a acercarte a ellos en un orden determinado para analizar los movimientos que te darán ventaja, lo que añade un aroma táctico a tus decisiones.

Con Yoshiki Okamoto, productor de *Devil May Cry* y *Resident Evil*, moviendo los hilos, no hay duda de que el equipo de desarrollo de Game Republic cuenta con las credenciales para crear el juego estrella que la PS3 lleva tiempo necesitando. Aun así, si bien los primeros vistazos al juego revelan un mundo rico y atractivo, su versión definitiva tendrá que mejorar el sutil equilibrio entre sus vistosos combates y la incoherencia de su exposición argumental si realmente quiere convertirse en una leyenda en el universo de los videojuegos.





El diseño de las criaturas de *Folklore* se aleja de las figuras estilísticas de los juegos de rol nipones. Los creadores les han hecho más de un guiño, lo cual es positivo.



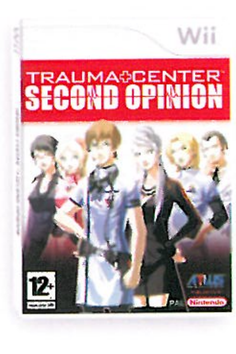
Cháchara inútil

Al principio, la progresión del juego se basa en una serie de conversaciones. El diálogo de los personajes aparece como bocadillos que se superponen a la escena, alterando el alcance de tu vista y aportando así un aire onírico. Aun así, aunque el título se caracteriza por tener tanto texto, dichas conversaciones no ofrecen alternativas de diálogo. Por ese motivo, al principio del juego quizá le falte sensación de interactividad: el único momento en que el jugador controla algo es para caminar entre una larguísima conversación y otra. No obstante, las cosas se animan cuando alcanzas el inframundo, cuando el combate introduce un refrescante grado de variedad a tus controles.



Los ataques que aprendes no se basan en ágiles golpes cuerpo a cuerpo, sino que por un momento manifiestas el espíritu de tus enemigos derrotados, lo que aumenta tus movimientos y añade un ingenioso toque gráfico.


Wii
QUE NO TE TIEMBLE EL PULSO


Wii
TRAUMA CENTER
SECOND OPINION
12+









Lair

¿Llevarán los vuelos controlados con el Sixaxis a este juego de fantasía a las alturas que se merece la PS3?

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SONY**
ESTUDIO: **FACTOR 5**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **26 SEPTIEMBRE**



Volar a ciegas

El mundo de *Lair* está lleno de vistas montañosas, con escabrosas rocas ígneas recortándose contra cielos morados, aunque, más que el detalle gráfico de esa geografía, el que impresiona es el de las ciudades. De hecho, a veces es difícil orientarse entre tanta naturaleza, sobre todo porque el uso demasiado entusiasta de los efectos de iluminación de alto rango dinámico empaña la pantalla cada vez que la altura de tus ojos se pone por encima o por debajo del horizonte. Aunque quizá sea realista, a menudo es sobre todo molesto, y Factor 5 debería pulir semejante defecto.

Si el anuncio del sensor de movimiento del Sixaxis sonó un poco a "yo más que tú", la aspiración de Sony de darle algo de peso a dicha característica siempre se ha apoyado en las escamosas espaldas de *Lair*. Hasta ahora, ningún juego aparecido ha podido justificar este mecanismo de control: un título cualquiera se podría rebajar implementando una sección equilibrista, pero esta característica necesita un juego que se centre en ella, uno que vaya más allá de la básica interpretación rotativa de *Flow* y exprese de forma más completa el potencial del control de inclinación.

¿Qué mejor para satisfacer dichas demandas que la posibilidad de volar? Con los dragones de *Lair*, el Sixaxis puede transformar las suaves manipulaciones de tu mando en algo espectacular: obligando a un monstruo alado a dar una voltereta en el aire, o a planear por debajo de un puente.

Viniendo de Factor 5, el estudio responsable de la popular franquicia espacial *Rogue Squadron*, lo normal es asumir que *Lair* está en buenas manos... Pero lo cierto es que controlar a un animal de 40 toneladas sólo se parece a un X-Wing en que hay que volar. Las primeras versiones probaron diversas mutaciones del esquema de control, que estructuraban el control sobre tu bestial transporte con distintos grados de éxito, y la mayoría de los fallos provenían de la dificultad de transmitir un movimiento orgánico de forma fluida y elegante. Ahora tu montura se revuelca y se abalanza en gloriosa armonía con tus propios movimientos (aunque se resiste algo más en los giros violentos), pero en otros aspectos tu dragón todavía no es la perfecta justificación del sensor de movimiento del Sixaxis que todos esperamos. El giro de 180° (activado mediante una súbita sacudida hacia arriba del mando) es algo temperamental, y los movimientos en tierra resultan engorrosos, a lo que tampoco ayuda una cámara nada inspirada.



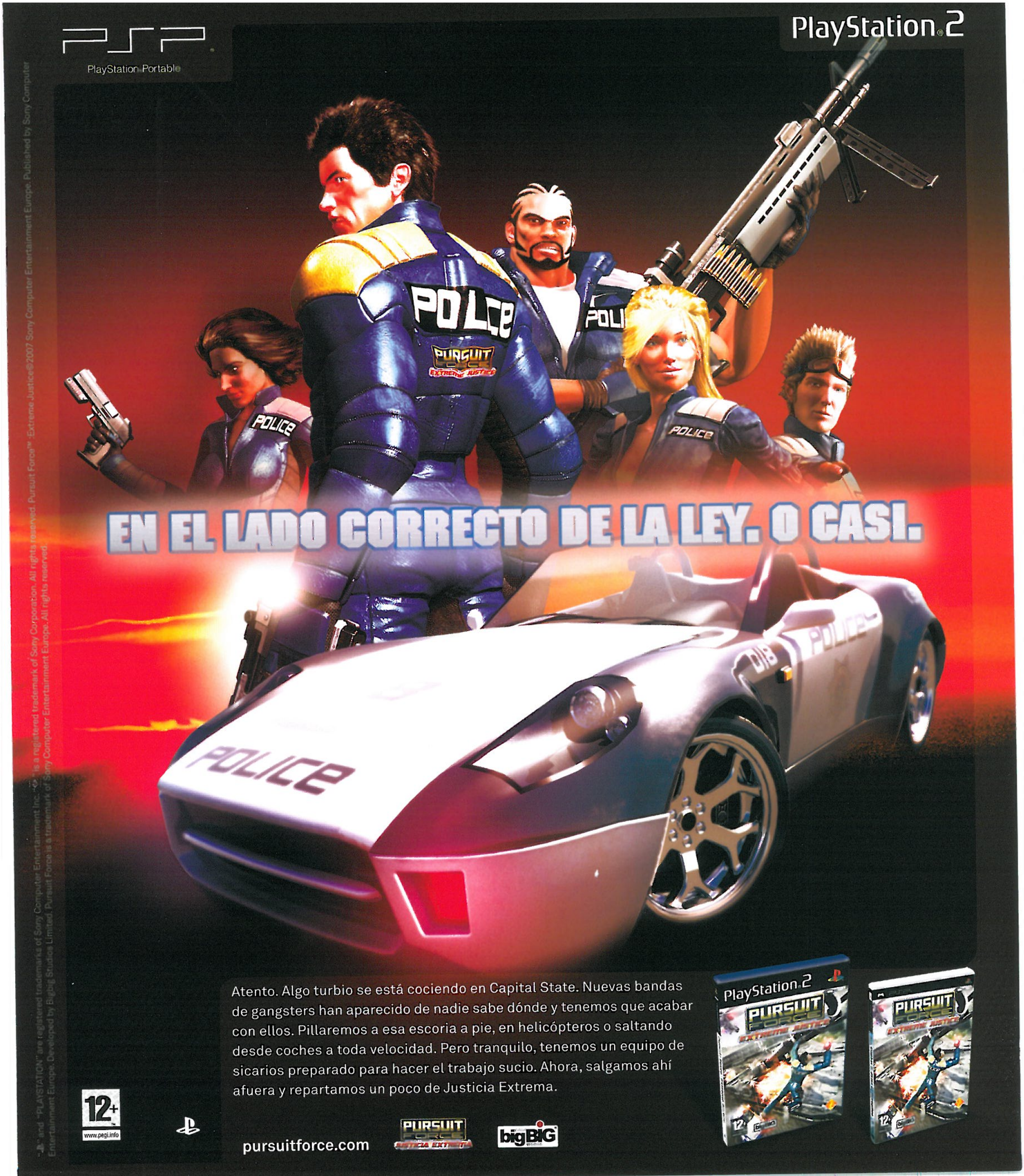
Aunque tus interacciones son limitadas al principio, aprenderás más habilidades y mejorará tu equipamiento según tu rendimiento en las misiones principales.

No hay duda de que el control seguirá mejorándose según se acerque la fecha de lanzamiento, pero más allá de la torpeza ocasional de la mecánica central del juego, los primeros vistazos a *Lair* plantean problemas en sus posibilidades periféricas y la manera en la que el juego las une en un todo coherente: elementos que no parece que vayan a sufrir cambios radicales hasta el lanzamiento.

En las diversas misiones sobre las que pusimos las zarpas, el juego era continuamente interrumpido por larguísimas escenas de vídeo que anunciaban sucesos o el próximo objetivo, creando una discordancia entre la jugabilidad central y la estructura general. El combate en sí, aunque limitado en los primeros niveles del juego, promete ampliarse a medida que aprendes más movimientos, permitiéndote robar las monturas de otros. Esperemos que el resto del juego progrese de esa manera, expandiendo el alcance de las misiones y la manera en que hay que resolverlas, creando una experiencia más plena que pruebe que este juego es más que un simple recipiente para un reclamo implementado de forma desigual.

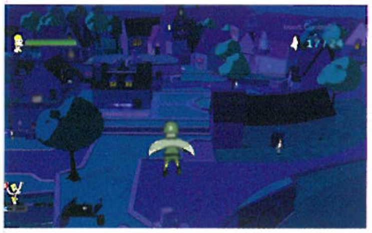


Si bien los combates terrestres son de lo más extraños, aplastar montones de enemigos proporciona una enorme satisfacción, igual que agarrar a los soldados y dejarlos caer desde lo alto.


PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
EN EL LADO CORRECTO DE LA LEY. O CASI.
Atento. Algo turbio se está cociendo en Capital State. Nuevas bandas de gangsters han aparecido de nadie sabe dónde y tenemos que acabar con ellos. Pillaremos a esa escoria a pie, en helicópteros o saltando desde coches a toda velocidad. Pero tranquilo, tenemos un equipo de sicarios preparado para hacer el trabajo sucio. Ahora, salgamos ahí afuera y repartamos un poco de Justicia Extrema.
12+
www.pegi.info
pursuitforce.com
PURSUIT FORCE
JUSTICIA EXTREMA
bigBIG
PURSUIT FORCE
EXTREME JUSTICE



El juego refleja fielmente el vibrante y único mundo de Springfield. Los niveles van desde Grand Theft Scratchy (izquierda) a las afueras (abajo), donde el Sr. Burns está transformando los árboles de la ciudad en palillos.









La versión Simpson de Kratos tiene un nivel ambientado en los muelles de Springfield, lugar en el que se toparán con Kang, Kodos y delfines asesinos.

El Juego de los Simpson

Otra vuelta de tuerca a este imperio mediático para que Matt Groening se llene un poco más los bolsillos

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA REDWOOD**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Coge aire antes de leer la siguiente frase: "Parece que *The Simpsons Game* podría ser bastante bueno". A pesar de que hemos vivido más de 20 años de cultura Simpson en diversos formatos, nunca se ha realizado un gran videojuego basado en sus personajes, ni siquiera un arcade de scroll lateral clásico... Y mucho menos *Bart vs the Space Mutants*. No es difícil saber por qué nunca se ha adaptado: los desarrolladores han preferido meter la licencia con calzador en diferentes juegos, en vez de crear uno basándose en sus personajes.

Al menos en ese sentido, *The Simpsons Game* supone una jugada maestra gracias a un simple detalle: sus héroes saben que están en un juego. Esta premisa es la base que permite ofrecer parodias de juegos clásicos en el contexto del universo Simpson. Se puede acceder a los episodios del juego desde un eje central en Springfield, y sus títulos van de lo inspirado a lo lamentable: *Bartman Begins*, *Medal of Homer* y *Shadow of the Colossal Donut*... En cada nivel los personajes están vestidos de acuerdo con el tema, con el énfasis puesto homenajear y reirse la cultura del videojuego. Por ejemplo, hay elementos que los personajes deben recoger mientras se enfrentan en el muelle a delfines zombis asesinos delante de un anuncio de la sopa de almeja God of Wharf.

Pero quizá el mayor logro del juego sean sus gráficos, que destacan por su movimiento y dejan por los suelos cualquier intento anterior de llevar un 'look cartoon' al videojuego: de hecho, EA cuenta con tres tecnologías distintas que le permiten esta fidelidad respecto al material de origen. Además de funcionar bien al permanecer estática, la cámara mantiene el encanto del juego con momentos visuales muy inteligentes: en una sección en la que Lisa debe cruzar un río, la vista cambia rápidamente a una perspectiva aérea que enseguida recuerda a *Frogger*. En un punto de otro nivel, una puerta lleva a un área secreta que es clavada a *Wolfenstein*, aunque aquí se llama "Hoofenstein", y está llena de cosas nazis.

El título está plagado de este tipo de bromas que, junto a los 55 minutos de animación original con las voces auténticas de la serie, el juego promete rebosar humor por los cuatro costados. A pesar de los guiños friquis, está claro que *The Simpsons Game* quiere ser un éxito de ventas, de ahí que su jugabilidad se base en la cooperación: en cada nivel se controlan dos personajes de la familia, ya sea en manos de dos usuarios o de uno solo. Cada personaje tiene su propio estilo de juego: Bart se puede convertir en Bartman y utilizar su tirolina o su tirachinas, Homer se transforma en una bola que puede salvar rampas y aplastar a los enemigos, y Lisa tiene el sorprendente poder de su "Mano de Buda", que le permite reordenar el mundo.

La cuarta pared de los videojuegos se ha roto en muchas ocasiones, desde *Monkey Island* hasta *Paper Mario*, pero pocas lo han logrado con tanto sentido del humor como el que esconde este juego. Aún queda mucho por ver y, aunque el juego resulta preocupantemente superficial en algunos aspectos, tiene la oportunidad de estar a la altura de su inspiración.

En el nivel *Shadow of the Colossal Donut*, la mascota de Lard Lad persigue a Bart y a Homer que deben resolver el problema a lo *Shadow of the Colossus*.

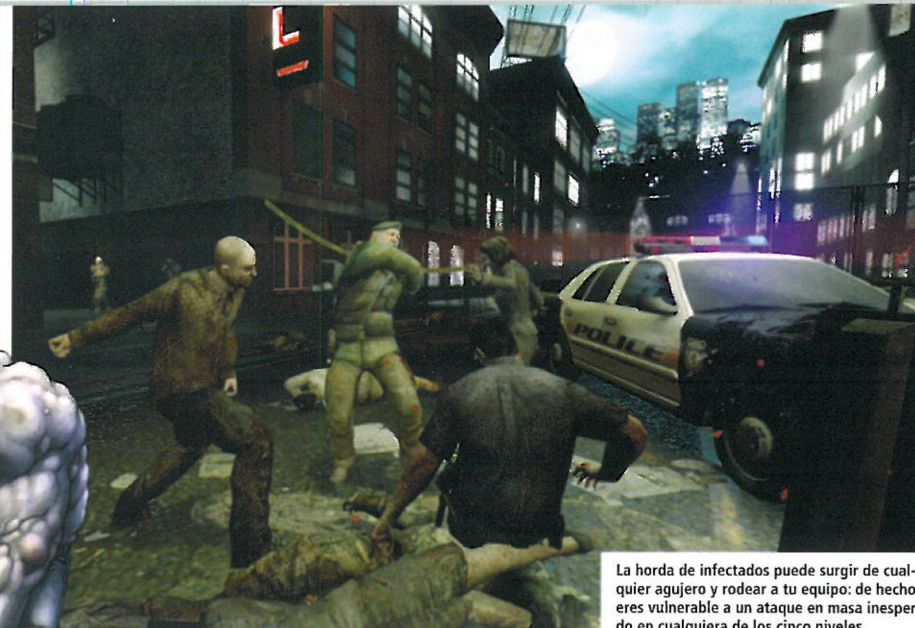




Chovinistas con ganas de rendirse

El nivel *Medal of Homer* empieza con Bart o Homer cayendo en una fase a lo *Medal of Honor: Airborne*. Tras aterrizar en un pueblo francés, el joven alemán Uter tira una piedra a una de sus ventanas y toda su población se rinde. Todo muy PC. Tu primer objetivo en el nivel es evitar que los franceses se rindan robando las banderas blancas que llevan en la mano, cuelgan de las ventanas u ondean en los tejados. Pero todo resulta un poco superficial: los desarrolladores no dudaron en utilizar el término "parodia", pero *Medal of Honor*, como buen shooter, no puede "parodiarse" en tercera persona. El juego funcionará bien como una serie de niveles temáticos en tercera persona, pero aquellos que busquen una deconstrucción a fondo de lo que constituye el alma de los juegos y de lo que les hace grandes no deberían llamarse a engaño.









La horda de infectados puede surgir de cualquier agujero y rodear a tu equipo: de hecho, eres vulnerable a un ataque en masa inesperado en cualquiera de los cinco niveles.

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **VALVE**
ESTUDIO: **TURTLE ROCK STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Left 4 Dead

¿De verdad han pasado 28 días desde el último juego de zombis?

Seguro que Valve y Turtle Rock esperan que Danny Boyle no juegue a *Left 4 Dead* porque, salvo el título, todo en este juego recuerda a su película *28 días después*. La acción te pone en la piel de un miembro de un grupo de cuatro supervivientes en un mundo infectado de zombis rabiosos, salvajes, rápidos y mortíferos. El objetivo del juego es, simplemente, sobrevivir mientras te mueves entre una zona segura y otra con los monstruos rodeándote y atacando a tu equipo constantemente.

Las armas son relativamente simples: llevas una pistola y, en las zonas seguras, encontrarás escopetas, subfusiles, dos tipos de bomba, munición e, incluso, un extraño fusil M16. Y eso es todo: los infectados caen con bastante facilidad con estas armas, pero es su velocidad y su número lo que complica las cosas. Pero cuentas con una carta ganadora: el "director", un motor de Intelegencia Artificial que regula la presencia de los infectados en cada entorno. Si has pasado un mal trago, te permite recuperar algo de aliento y energía, pero si estás liquidando zombis sin problemas, te regalará mucho más. Consigue notables diferencias entre cada recorrido de una localización concreta, y puede ser muy eficaz a la hora de terminar los momentos de asueto con ataques en masa, o viceversa. Este "director" evita la repetición en la que podría caer *Left 4 Dead* debido a su baja cantidad de niveles (cinco en total), y permite que se pueda jugar en equipo.

Es precisamente el juego en equipo donde *Left 4 Dead* tiene más fuerza: parece más un shooter multijugador que un shooter con un modo multijugador. La cooperación es absolutamente esencial, ya que nadie puede sobrevivir solo a las frecuentes oleadas de zombis. Salen en manadas detrás de tu grupo desde ventanas, callejones, tejados, puertas, coches y cualquier lugar de los edificios. Puede llegar a ser insoportable, porque cada miembro del equipo debe colocarse en la posición adecuada y vigilar las espaldas de los demás. Aparte hay determinados "infectados" especializados en sembrar la confusión: los Cazadores lanzan rápidos golpes sin que los veas, los Explosionadores ciegan a tus aliados y diseminan un lodo que atrae a los infectados, y los Fumadores cogerán a miembros de tu grupo con sus lenguas prensiles y les dañarán con niebla tóxica. Cada vez que uno de tus compañeros cae, tu equipo tiene que centrarse en salvarle: porque sobrevivir entre cuatro es difícil, pero la cosa es imposible con menos aliados.

La esencia del juego radica en la pura diversión de la experiencia multijugador contra un enemigo que nunca se rinde. *Left 4 Dead* marca la diferencia frente a sus contrincantes, y está tomando la forma de una vivencia tensa y original que llama la atención con respecto a los FPS más tópicos y típicos que aparecerán a finales de este año.





Si un compañero de equipo cae herido al suelo puede continuar defendiéndose con pistolas, pero será una presa fácil para los infectados que le rodean, y tendrá que recibir ayuda con urgencia para ponerse de pie.



¡No, allí no!

Una de las características más prácticas de *Left 4 Dead* es el sistema de voz, en el que cada personaje dice de forma automática ciertas frases, desde simples "¡Infectado!" o "Recargando", hasta llamadas a un helicóptero de rescate. Aparte de eso, puedes ver la posición de cada uno de tus compañeros a través de las paredes si estáis en el mismo edificio, y saber si han sido atacados o vencidos por los infectados. Esto encaja bien en su mecánica cooperativa, ya que tienes que reaccionar a cada amenaza en tiempo real en lugar de planear por anticipado, hasta el punto de que a veces te obcecarás tanto en luchar en conjunto que no te fijarás en la situación de tu propio personaje.

El juego está repleto de opciones, como la posibilidad de jugar como uno de los infectados, y contiene escenas de acción espectaculares y escenarios muy variados.





3+
www.pegi.info
MATT GROENING
LOS SIMPSON™
LA CUENTA ATRÁS
Salva a Springfield de Homer, con Homer.
vodafone
Disfruta en exclusiva con Vodafone live! del videojuego "Los Simpsons. La cuenta atrás".
Descárgatelo y ayuda a Homer a solucionar el desastre que él mismo ha provocado en la central nuclear. Sólo tu ingenio y su... bueno, y tu habilidad salvarán a Springfield.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagarás 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.
Vodafone live!
Es tu momento. Es Vodafone.

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **NINJA THEORY**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Heavenly Sword

Pese a su cercana fecha de lanzamiento, esta esperada exclusiva para PS3 es reticente a enseñar la patita



Nariko sigue dando saltos y volteretas con elegancia, aún rebana y parte en dos a los oponentes con una fuerza terrorífica... Así que uno tiende a preguntarse si el largo desarrollo de este juego ha dejado el título a merced de la moda en lugar de crearla. La obsesión del cine de acción por las coreografías con cables ha caducado, siendo rápidamente sustituida por el ubicuo parkour. Aunque es pronto para decir que los juegos también han avanzado, lo cierto es que hay muchos títulos que ya están llenando el hueco que *Heavenly Sword* pretende dominar. *God of War* ha ofrecido un viaje similar lleno de batallas, e incluso ha generado una continuación mientras que *Heavenly Sword* ha estado en fase de desarrollo.

La contribución del actor Andy Serkis para *Heavenly Sword* sigue generando optimismo acerca de la clase que desprende el juego, tanto por su guión como por su ambientación y sus peleas. Aunque la versión previa muestra que, gráficamente, el juego está empezando a bajar su nivel, aún sigue apoyado en una dirección artística contundente y atractiva... Y la mecánica de las batallas sigue siendo de lo más entretenida. La división del estilo de combate en velocidad, alcance y potencia compensa el machaque de botones con cierta reflexión. Los enemigos brillan de forma breve en el color asociado a cada postura antes de atacar, indicando en cuál son más vulnerables.



Cuando Nariko mata con gracilidad, su melena flota a su alrededor con ligereza vaporosa. La mayor parte del juego se basa en ese tipo de belleza.

Otro detalle interesante es la habilidad para recoger armas de los enemigos caídos (o incluso sombreros) y arrojarlas, girando con suavidad el proyectil en al aire. Pero serán necesarios más que unos cuantos detalles interesantes para hacer destacar a *Heavenly Sword* de su competencia, y al no haberse revelado lo suficiente con la fecha de lanzamiento tan cerca, es normal que empiecen a generarse dudas sobre si el título será capaz de estar a la altura de su anuncio original como cúspide de las (por entonces) ambiciones para la nueva generación.







Los vídeos y escenas de lucha que se han visto son espectaculares, pero no han sido suficientes para poder valorar lo que realmente ofrecerá *Heavenly Sword*.

Mercenaries 2: World in Flames

Pandemic propone destrucción en masa mientras respeta otros tipos de conciencia ecologista

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **PANDEMIC**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **INVIERNO 2007**

El *Mercenaries* original era un shooter destacable que enseguida se situó como una pieza de culto, pero se acercaba más a un apunte para una continuación brillante que a un título plenamente conseguido. Su universo era robusto, pero la acción era algo arbitraria: por un lado, un reflejo perfecto de la vida de un mercenario, por otro, una jugabilidad frustrante.

Una reciente demo jugable del nuevo capítulo le da al jugador un lanzacohetes, un rifle de asalto y total libertad. Los desarrolladores aseguran que casi cualquier pedazo de escenario que se vea, desde el follaje a los edificios civiles y enemigos, se podrá volar por los aires. Para ayudar con las últimas, se pueden pedir ataques aéreos, además de comprar vehículos y herramientas (tus acciones serán recompensadas por suculentos dólares), pero todo ello se reduce a diferentes formas de destrozar el entorno. Los vehículos pueden secuestrarse con un QTE, la cámara lenta de los juegos, lo que quizás canse a base de jugar... Aunque con cerca de 200 vehículos disponibles es probable que no.

Las nuevas posibilidades incluyen modo cooperativo en red, capacidad de establecer tu propia compañía de mercenarios y algunas mejoras sobre los mayores defectos del primer juego: por ejemplo, ahora tu personaje puede nadar, en lugar de sólo ahogarse. En este instante, *Mercenaries 2* parece divertido: si se concentra en la conducción y las explosiones mientras genera un desenfrenado modo cooperativo a lo *Crackdown*, el juego puede pasar de ser una simple explosión a un bombardeo continuo.





Los efectos de disparar con grandes armas son deliciosos, como ver arder los coches o temblar los edificios. En la imagen inferior, le toca al helicóptero.





Los escenarios del original podían resultar a veces un tanto sosos, pero *Mercenaries 2* promete un nivel de detalle que puede dar personalidad a sus imágenes.



PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
LOS JEFES
QUEMAN RUEDA.
LOS "LOSERS"
MUERDEN
EL POLVO.
ATV OFFROAD FURY
CUANTO MÁS SUCIO SEAS, MEJOR
¿Quién dijo que correr fuera un juego? Machaca a tus rivales. Sólo importas tú. Rompe las reglas. Y déjalos fuera. Si quieres ser el mejor, no basta con ser el primero en la meta, tienes que ser el único en llegar.
eu.playstation.com
3+
www.pegi.info
PlayStation 2





Finishing the fight

Una visita a Bungie para ver más de cerca lo que Microsoft asegura que será "más grande que cualquier película que se haya hecho hasta la fecha"

TÍTULO: **HALO 3**
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BUNGIE STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **26 SEPTIEMBRE**

Empieza en un búnker oscuro, con la llamada de un oficial. El espacio refleja los haces de luz que provienen de las linternas de los rifles de tus fieles soldados que te permiten ver los Warthogs aparcados en la oscuridad. Los marines chillan y braman antes de montarte en el vehículo y avanzar por un túnel ancho, que se ilumina de forma intermitente gracias a unos focos rojos.

Puede que no se trate del primer nivel del modo campaña de *Halo 3*, pero es el principio. Parece un lugar apropiado para continuar la aventura, dado el final ambiguo de *Halo 2*. El grupo de los Covenant está roto por culpa de una guerra civil y la Tierra sufre el intenso ataque del resto de sus tropas. El misterioso Gravemind ha secuestrado a Coartana, y el Jefe Maestro ha anunciado su intención de "acabar con esta guerra". Pero ahora, en este lúgubre búnker, todas esas complejidades del guión parecen minucias. Estamos en tierra firme, rodeados de aliados.

La partida se celebra en la sala de reuniones del estudio de Bungie en Seattle. Un grupo de periodistas de todo el mundo están sentados, con sus caras iluminadas por nuevas televisiones LCD. Detrás de ellos se encuentra el equipo de Bungie, con los brazos cruzados y aspecto pensativo. Es la primera



vez que alguien ajeno a Bungie y Microsoft ve el núcleo del modo para un jugador de *Halo 3*, la última entrega de una trilogía que empezó hace seis años.

Una a una, las pantallas se iluminan aún más. Los jugadores estamos llegando a la salida del túnel. Ante nosotros se abre una extensa sabana. Los Grunt sucumben bajo nuestras ruedas imparables, en una suave pendiente con árboles bajos y rocas. Estamos en Silent Highway (Autopista Silenciosa), el tercer nivel del modo campaña de *Halo 3*. Es una nueva perspectiva del aterrizaje en la playa del nivel Cartógrafo Silencioso; una emocionante persecución a campo abierto junto a los demás soldados ávidos de victoria.

Antes de darnos cuenta, volvemos a encontrarnos con el familiar, instintivo y fluido combate que distingue a *Halo* de los demás shooters en primera persona (FPS). Pero, aunque me suena, no es lo mismo. Los escenarios son más amplios que nunca, y están plagados de enemigos y tropas aliadas luchando. Decenas de Brutes y Grunts, que lucen varios tipos de armaduras y armas, están visibles y activos al mismo tiempo, atacándote tanto a ti como a tus marines. La escala se vuelve pronto evidente, así como destacable.

Hacer que sea natural algo que sólo el humo y los espejos lograron en sus antepasados ha cambiado sutilmente el campo de batalla de *Halo 3*. "En *Halo 1*





La naturaleza tribal de los Brutes ha facilitado una amplia gama de detalles estilísticos que trascienden el código de color que diferenciaba a los Elite en *Halo 1* y *2*.



Sentido del humor

El nuevo nivel de detalle en los escenarios cuenta historias mudas sobre los Covenant, la batalla en la Tierra y los Forerunners. Ah, y también contiene chistes del estudio. Vimos en el suelo en una zona un cartel que ponía "Desaparecido – Jason Jones", junto con una foto y un texto legible (Jones es el escurridizo cofundador de Bungie). Según Marty O'Donnell, jefe de sonido y compositor de *Halo*, fue una broma porque Jones se fue dos veces de vacaciones cuando había mucho trabajo. Los detalles también se pueden disfrutar en la banda sonora: de las 53.595 pistas de audio creadas hasta el día de nuestra visita, 39.368 eran de diálogos de personajes no jugables. La pista que oímos de un Brute llorando la muerte de su compañero con el grito de "Era mi amante" sólo se escuchará una vez de cada 10.000.



y *2* tenías que poner un montón de enemigos enfrente, y cuando el jugador los mataba, ponías unos enemigos detrás de una roca, y toda la batalla se jugaría del mismo modo", dice **Jaime Griesemer,** diseñador de *Halo 3,* el responsable de las nuevas armas y equipo, sistema de daños y comportamiento de la IA. Y añade: "Pero ahora ponemos un campo de batalla completo, lleno de personajes. Si te enfrentas a esos enemigos que están enfrente, puedes hacerlo. Si te quedas en un saliente, empezarán a dispararte".

El resultado ofrece mucha más variedad. Los enfrentamientos tienen todavía más fluidez que antes. Es normal avanzar demasiado rápido y encontrarte con que te atacan por todos lados, así que, además de controlar las armas, ahora también es importante el control táctico de tus tropas. A menudo es sensato retrasarse, dejarlas acabar con los enemigos menos fuertes, y protegerlas eliminando las amenazas. Igualmente, la IA es la misma, pero mejor. Habrá líderes que darán a sus tropas órdenes como lanzar granadas. Tus soldados interactúan con el escenario con más sofisticación. Saltarán sobre los escombros o les darán una patada para apartarlos, y abrirán puertas si estás en un vehículo.



Hay unas vistas extensas al asomarte a un precipicio junto al sitio de excavación Covenant (el vasto cráter que se veía en el primer tráiler del juego), y la exploración tendrá su recompensa, con diálogos extra y pistas musicales, además de ver un conflicto aéreo a lo lejos.

La autopista está a menudo rota. Las zonas fragmentadas de carretera han caído en diversos ángulos al suelo. Estas escenas muestran el motor de iluminación: el sol dorado con un brillo sutil y contrastes con delicadas zonas de sombra. Visualmente, *Halo 3* está mucho más cerca que sus predecesores de la visión que Bungie buscaba. Tiene muchos más detalles; la autopista está llena de coches destrozados y escombros, y hay muchas más texturas en los objetos humanos, la naturaleza y los equipos de guerra de los Covenant. El director de contenido de Bungie, **Frank O'Connor,** afirma que los gráficos ahora se parecen más a los bocetos conceptuales originales. Sostiene: "Siempre digo que nuestros juegos tienen una cierta calidad pictórica porque no son fotorrealistas. Es un poco arriesgado porque la gente espera que los coches se parezcan a los de *Forza,* pero creo que hemos logrado nuestra visión original, al menos en los gráficos".



Estas tres pantallas muestran Forge, el modo cooperativo de edición de mapas de *Halo 3.* Sí, es posible dejar caer el Scorpion sobre el Spartan (arriba). Sí, es posible acabar con los jugadores en el modo de edición (encima). El potencial del juego es asombroso.

Silent Highway es una nueva perspectiva del aterrizaje en la playa del nivel Cartógrafo Silencioso, una emocionante persecución a campo abierto

Para que los novatos se familiaricen con los vehículos, el camino de Silent Highway (autopista silenciosa) va desde la carga del Warthog hasta el combate entre vehículos contra las choppers de los Brutes, similares a motocicletas ruidosas y feas, con metralletas gemelas y unas ruedas frontales enormes idóneas para destrozar lo que se interponga en su camino. Luego, a pie, debes destruir a una serie de Wraiths. Han sido retocados ligeramente con respecto a los títulos anteriores con un punto débil más evidente: un tubo de escape posterior. Dos golpes de cerca y explotarán.





Crea tu propio avatar

Halo 3 permitirá una personalización de los avatares multijugador mucho más profunda que la de *Halo 2*, con variedad de cascos, armaduras y hombreras. El clásico set Mjolnir del Jefe Maestro estará disponible, junto a los nuevos sets CQB (Combate de cercanías) y EVA (actividad extravehicular). El modelo Elite ha sido retocado para que sea más justo jugar con él; la cabeza es más pequeña (para que los tiros a la cabeza sean un reto igualado) y su aspecto no tan evidente en la distancia. Como el Arbiter está aliado con el Jefe Maestro (el segundo jugador en el modo cooperativo se mete en su piel), tal vez los jugadores con Elite no sean tan perseguidos en *Halo 3*.



Aunque ya es increíblemente vibrante, parece ser que seguirán puliendo el aspecto artístico.



Así acaba el nivel. Se nota que el equipo de Bungie está aliviado: "Es la primera vez que los diseñadores ven jugando a alguien que no sean las ratas de laboratorio", dice el director de la comunidad y de la franquicia, **Brian Jarrad.** Explica que el equipo de desarrollo ha estado trabajando en el juego esa misma mañana. "Es un alivio que todo funcione bien", admite.

En el vestíbulo, O'Connor cuenta que ha sido una mañana terrible. "Es difícil de explicar, pero uno de los procesos de crear un juego es mostrarlo, y es estresante –dice–. El multijugador está bien, todo el mundo está convencido. Pero el modo campaña tiene mucho que demostrar". ¿A qué se debe esto? "Al modo campaña de *Halo 2,* al hecho de que tiene un final abierto porque no tuvimos tiempo de hacer todo lo que queríamos. Esta vez hemos tenido todo el tiempo que necesitamos".

A pesar de que Microsoft destaca la importancia del lanzamiento mundial de *Halo 3,* y de la invasión multimedia de publicidad que espera venda su consola, O'Connor sostiene que la presión de Bungie viene de dentro: "Microsoft aprecia lo que hacemos y confía en nosotros. Nunca han venido aquí para dar órdenes o imponer, sólo para aprender y disfrutar de lo que estamos haciendo. Y nos proporcionan las herramientas, la flexibilidad y la libertad para hacerlo. Lo único que nos dicen es: 'nos decís cuándo creéis que se puede lanzar el juego, y ajustaos a ello'. Les hubiese gustado que estuviese listo para el lanzamiento de 360 o en su primer año, pero entienden que es un gran reto y que es imposible pedir algo así. La presión es creativa e interna".

El segundo nivel continúa donde terminaba el primero. The Storm (la Tormenta) transcurre en Voi, ciudad de Kenia, e incluye una serie de escenarios industriales con el Kilimanjaro a lo lejos. Las zonas cuidadosamente segmentadas (interiores que llevan a enormes patios y almacenes) ofrecen una amplia variedad entre combate cuerpo a cuerpo y en campo abierto, y puede llegarse tanto a pie como en un vehículo. El diseñador del nivel, **Niles Sankey,** lo describe como una "zona de juego pura de *Halo.* Es como una auténtica experiencia en una zona de juego donde, en vez de pasar de un lado a otro de forma lineal, puedes jugar varias veces de formas distintas".

Contribuyendo a la variedad se puede encontrar el equipamiento de *Halo 3,* del que se han visto algunos elementos en la beta multijugador. El escudo burbuja y el absorbedor de energía son familiares, pero no la bengala. Nuestro primer contacto con ella llega tras subir un tramo de escaleras en el hall de entrada de unas instalaciones. De repente la pantalla se vuelve blanca y retrocedes, disparando presa del pánico. Vuelve la visión y unos segundos después estás milagrosamente intacto, de nuevo en un terreno de combate familiar.



El escudo burbuja, que se ve aquí, no sólo sirve para alegrar al multijugador. Dado que el equipamiento funciona igual de bien en el modo campaña, el multijugador es testigo del juego adaptable y libre que su IA genera.



Fuera del mapa

Para promocionar el juego se está llevando a cabo *Iris,* un ARG (Juego de Realidad Alternativa) basado en otros medios que se centra en la obsesión de Bungie con el detalle. O'Connor admite: "os sorprenderá, u os aterrará, el esfuerzo microscópico que se invierte en una taza, una camiseta o una pegatina; es casi vergonzoso". Pero el grado en el que los seguidores investigan todo en busca de pistas hará que valga la pena. "A veces verán algo en lo que no seguiremos profundizando, pero que estaba ahí a propósito", dice O'Connor. *Halo 3* contará con las respuestas a algunas de las pistas de *Iris,* junto a muchas nuevas. "Cuento con que a un par de recompensas sólo lleguen unas doscientas personas. Con suerte, las difundirán. ¿Merece la pena todo el esfuerzo? Desde un punto de vista creativo, sí, porque quieres que el universo sea tan profundo e irresistible como sea posible".



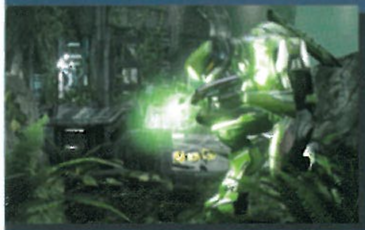
El equipo no funciona al mismo nivel del "trío dorado" de Bungie; el arma, las granadas y los ataques cuerpo a cuerpo que están siempre disponibles. En vez de eso, opera como un combate normal, forzando un cambio temporal de objetivo que puede favorecer o no a cada uno de los lados. El escudo burbuja puede ofrecer protección contra el fuego, pero elimina cualquier oportunidad de acabar con ese capitán Brute que acabas de ver. De igual forma, el absorbedor de energía eliminará tus escudos con la misma sencillez que elimina los de tus enemigos.

Durante un breve descanso, Griesemer describe el equipamiento como una corta "inclinación" del campo de batalla. Es parte de un nuevo y sutil diseño del combate de *Halo 3*. "Los 30 segundos de diversión se han convertido en 30 segundos de diversión y cinco de asombro total –dice–. Estarás jugando y de repente algún personaje lanzará una bengala y te cegará, y sabes que alguien te atacará con un martillo y te entrará pánico. Entonces se pasan los efectos de la bengala y vuelves a esquivar y disparar".

Más tarde pregunta: "¿Habéis llegado ya al Scarab?" Al volver a entrar en la habitación vemos a parte del equipo de Bungie alrededor de uno de los periodistas. En su pantalla aparece un enemigo enorme con patas de araña, el mismo de Mombassa en *Halo 2*. Griesemer explica que hay múltiples formas de acabar con él y añade: "Es el personaje más grande que hemos hecho nunca. Luchas con todo lo que tienes". A diferencia del de *Halo 2*, este Scarab está controlado por la IA. Griesemer continúa: "No queríamos que hubiera jefes finales; es sólo una parte más de esta fase de juego".

El equipo quiere ver cómo la gente que no conocía a Scarab intenta derrotarlo. El jugador retrocede a una galería elevada que recorre todo el perímetro. Hay torretas de misiles tierra-aire, así que se sube a una y descubre que puede disparar a las patas del Scarab; con unos pocos disparos tiemblan y cae. Pero la munición se acaba antes de que acabe con él, así que vuelve a la zona central para hacerse con la torreta de un Warthog para acabar con las extremidades restantes. El pesado cuerpo cae, lo bastante cerca del suelo como para que salte a su interior, donde se encuentra con un par de Brutes y un núcleo, para lanzar un par de granadas y rematar a la criatura.

Aparte del espectáculo, la escena destaca por su fuerza a la hora de mostrar el control de la Tierra que tienen los Covenant. Sankey dice sobre sí







El Martillo (arriba) es una versión del arma de Tartarus de *Halo 2*. Muy poderosa, golpeando el suelo provoca temblores. Una partida multijugador sólo con martillos contra el equipo de Bungie tras la cena demostró su potencial.

habrá más en el modo campaña: "Imagina lo que esos Scarabs pueden hacer a las ciudades terrestres". De hecho, hay algo algo bastante perturbador en estos dos vistazos al modo campaña de *Halo 3*. Estos primeros compases no tratan del frío y abstracto apocalipsis galáctico, sino de la emotiva idea de la destrucción explícita de la propia Tierra, y no está luchando solo. De hecho, The Storm incluye a civiles humanos, trabajadores que lucharán a su lado.

Tras una visita rápida a la instalación industrial y subir una colina para acabar con unas tropas acampadas en lo alto, se acaba el nivel. Pero un vistazo rápido al menú de opciones sugiere que Bungie tiene mucho más que mostrar. Jarrad pide que se apaguen las luces una vez más para una demostración de lo que llama el Meta Game, una forma secundaria de jugar el modo campaña. Básicamente, es un sistema de puntuación, pero apoyado en el uso de calaveras, un regreso de los huevos de Pascua de *Halo 2*. En esta ocasión están mejor integrados. Las calaveras, escondidas en cada zona, se activan en nuevas partidas para obtener determinados efectos. Algunas harán el juego más difícil, otras tan sólo cambiarán la forma de afrontarlo, y todas bonificarán con puntos al Meta Game.

El objetivo final será completar con estilo cada misión en dificultad Legendaria con todas las calaveras activadas en un cierto límite de tiempo

Su mayor beneficio será para los enfrentamientos en el modo cooperativo; el sistema de puntuación ofrece un modo de ver qué tal se hace en el modo campaña, premiando los tiros en la cabeza, la velocidad de la progresión y demás con puntos extra. Jarrad inicia una partida cooperativa con O'Connor, quien es el Arbiter, en un nuevo nivel de la campaña ambientado en un embarcadero a la orilla de un río en un frondoso bosque. Está activada la calavera de hierro, lo que significa que si uno de los jugadores muere, ambos reinician desde el último punto de control. Jarrad apunta: "El verdadero objetivo final será completar con estilo cada misión en dificultad Legendaria con todas las calaveras activadas en un cierto límite de tiempo". Tras un poco de fuego amigo, principalmente a costa de O'Connor, se hace patente que morir cuesta puntos, y matar a un compañero cuesta muchos puntos. Es una idea simple que le da un nuevo sentido y propósito a volver a jugar, y ofrece nuevos detalles en los logros.

El 1 de agosto el estudio anunció en su página www.bungie.net que el juego contará con cooperativo en campaña para cuatro jugadores a través de Xbox Live o de System Link. Según la web, sólo debes escoger el tipo de red e invitar al resto de jugadores. Sólo habrá un Jefe Maestro; el segundo jugador será el Arbiter, y los otros dos controlarán sendos personajes shangheili nuevos: N'tho 'Sraom y Usze 'Taham. Sólo de pensarlo se hace la boca agua.







Parece que el Meta Game será un atractivo extra para *Halo*, pero O'Connor cree que será Forge la principal contribución de *Halo 3*. Para los fans de *Marathon*, la pista está en el nombre; lo comparte con el software de edición de niveles de *Marathon 2*, y es un añadido que lleva a *Halo 3* más allá de ser sólo el tercer capítulo de un juego de 10 en EDGE.

Piensa en una mezcla del combate multijugador básico de *Halo* y *LittleBigPlanet*, y sería algo así. Los jugadores pueden entrar en una sesión de Forge, local u online, como lo harían en un combate multijugador, y correr y disparar por los mapas multijugador como lo harían normalmente. Pero, pulsando arriba en el pad digital, se transforman en una bola metálica que recuerda a un Monitor Guilty Spark que es capaz de volar y colocar una amplia gama de objetos en el mapa. Si vuelas cerca de objetos, puedes recogerlos para moverlos. Cada objeto (armas, vehículos, cajas, teletransportes y puntos de jugador) tiene un coste, y cada mapa, un presupuesto. Las propiedades de cada objeto (niveles de munición, costes de reinicio) pueden editarse con la misma profundidad que lo han hecho los diseñadores de niveles de Bungie.

Al poder guardar los cambios en el disco duro o en los servidores de Bungie en Xbox Live, Forge puede usarse para emplear mapas existentes para combates multijugador, por ejemplo, cambiando un rifle de francotirador para modificar la dinámica. Puede bloquearse el acceso a ciertas zonas para adaptar el fluir de una partida.

Pero más interesante todavía es que puede ser un juego en sí mismo. Bungie ya ha desarrollado sus propios juegos tipo Forge, como *Jenga* y *Grab the Mongoose*, en el que un jugador corre por el mapa en un veloz Mongoose mientras los demás, en el modo de edición, intentan atraparlo. También hay una adaptación de *Team Slayer*, en el que cada equipo tiene un jugador Monitor que sirve de apoyo.

Cada partida que jugamos empieza con un plan, pero acaba degenerando en una libertad total. Dos jugadores



empiezan a ver hasta dónde pueden apilar vehículos: tanques Scorpion, Wraiths y los nuevos Mongoos. El jefe de diseño multijugador, **Tyson Green,** y Jarrad se mantienen detrás. "Va a salir mal; esto lo va a romper", dice uno con cierto regocijo, pero el sistema aguanta. Los jugadores salen del modo edición y empiezan a disparar cohetes para ver cómo la montaña de vehículos estalla, y todos nos reímos. Las oportunidades de inventiva de los jugadores son inmensas; es una ida fascinante.

Green explica que es el resultado de un principio fundamental que el equipo quería conseguir en *Halo 3:* querían ampliar la personalización del juego, pero que supusiese la colaboración. Dice: "En *Halo 1* y *2* la gente tenía esta apetecible zona de juego y disfrutaba en ella, así que con Forge queríamos apoyarlo, diciendo: 'eh, aquí hay un escenario y todas las herramientas en la zona de juego. Podéis jugar con ello'".

Junto al modo teatro, en el cual se pueden grabar las repeticiones de las partidas, editadas y subidas a los espacios compartidos por los usuarios en la red, *Halo 3* indica que Bungie sabe cómo todo tipo de jugadores de *Halo* se ha acercado a la serie. No sólo aquellos como Rooster Teeth y sus machinima de *Red vs Blue*, o gente que se pasó horas buscando formas bizantinas de salirse de los mapas. También es para jugadores poco habituales. "Los jugadores novatos pueden buscar los Gamertag de los mejores jugadores, o del equipo de Bungie, y visitar su espacio compartido para descargar vídeos", dice Jarrad.

En muchos aspectos, *Halo 3* es el resultado de lo que sus seguidores quieren que sea. Cada elemento está adecuado a la interacción social, actos de creación y juego libre, pensando en jugar sin más."Cada título creado por Bungie es el resultado de escuchar lo que nuestros seguidores pedían –confirma Jarrad–. A los pocos minutos de empezar la beta había vídeos de *Halo* mostrando tácticas, gente intentando romper los mapas, haciendo cosas que nunca creímos capaces de hacer. Nuestra meta es permitir que esto ocurra, pero no de forma que perjudique al juego. Para nosotros hay mucho en juego con este título, muchos nuevos elementos y tecnologías; no estoy seguro de que no podamos llevar a cabo betas públicas en el futuro".

Semejante aspiración ha supuesto una presión importante para Bungie. Podrían haberse limitado a poner al día los elementos ya existentes que han convertido a *Halo* en la leyenda que es. Jarrad apunta: "Es como Bungie hace las cosas. Aquí, la gente habla sobre *Halo 3* como si fuese el *Halo* que siempre quisieron realizar. Queremos que sea la experiencia definitiva que los chicos tuvieron siempre en sus cabezas".

Halo 3 será un juego profundo y escalado, de mecánicas, de atractivo y de ambición. Está meticulosamente centrado, aunque radiante con las posibilidades de expansión. Aún con dos meses por delante, ya es uno de los juegos más fuertes que hemos visto nunca. Jarrad apostilla: "Pero nunca será lo bastante bueno para la gente en este edificio. Siempre bromeamos con que en algún momento alguien tendrá que venir y quitarnos el código de las manos porque estaremos retocándolo y poniéndolo a punto hasta el último segundo. Y cada día se hace más divertido jugar".









Los mapas multijugador incluyen Guardian (encima), similar a Encerrona, pero en lo alto de los árboles. Sand Trap (trampa de arena) es el mapa más grande visto en un *Halo*, e incluye dos bases móviles Elephant. Epitaph (epitafio) transcurre en una instalación Forerunner.


¡Te compramos
tus películas y videojuegos!
precio
canal ocio
cine y videojuegos
tu tienda de ocio
sesión continua

Ahora te damos más

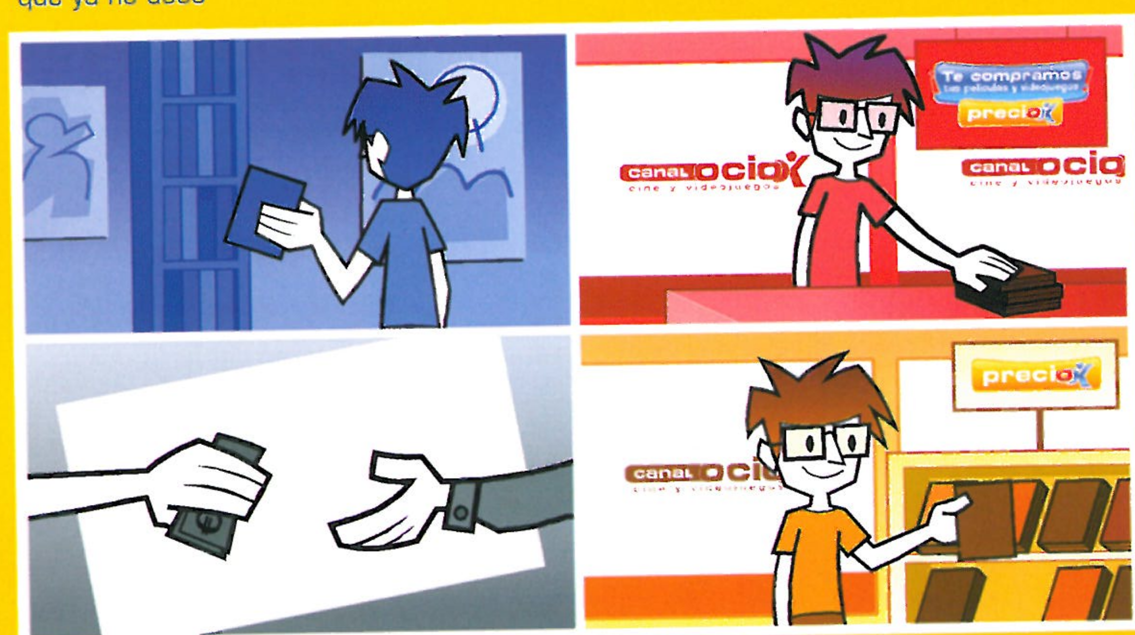
te pagamos un 30% más

entregando este vale antes del 30 de septiembre de 2007

¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses

Acércate a nuestra tienda Canal Ocio



Te los compramos todos, **al contado**

Además, compra a bajo precio productos Preciok

Calidad Preciok Garantía

Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.

Preciok: sólo en tiendas franquiciadas

canal ocio
cine y videojuegos

Antequera (Málaga)
C/ Diego Ponce, Edif. 21
Telf.: 952 739 348

Burgos
Avda. Eladio Perlado, 12
Telf.: 947 221 142

Ciudad Real
Avda. Tablas de Daimiel, 2
Telf.: 926 274 081

Ciudad Real
Ronda Alarcos, 24
Telf.: 926 273 087

Ciudad Real
Calatrava, 21
Telf.: 926 256 464

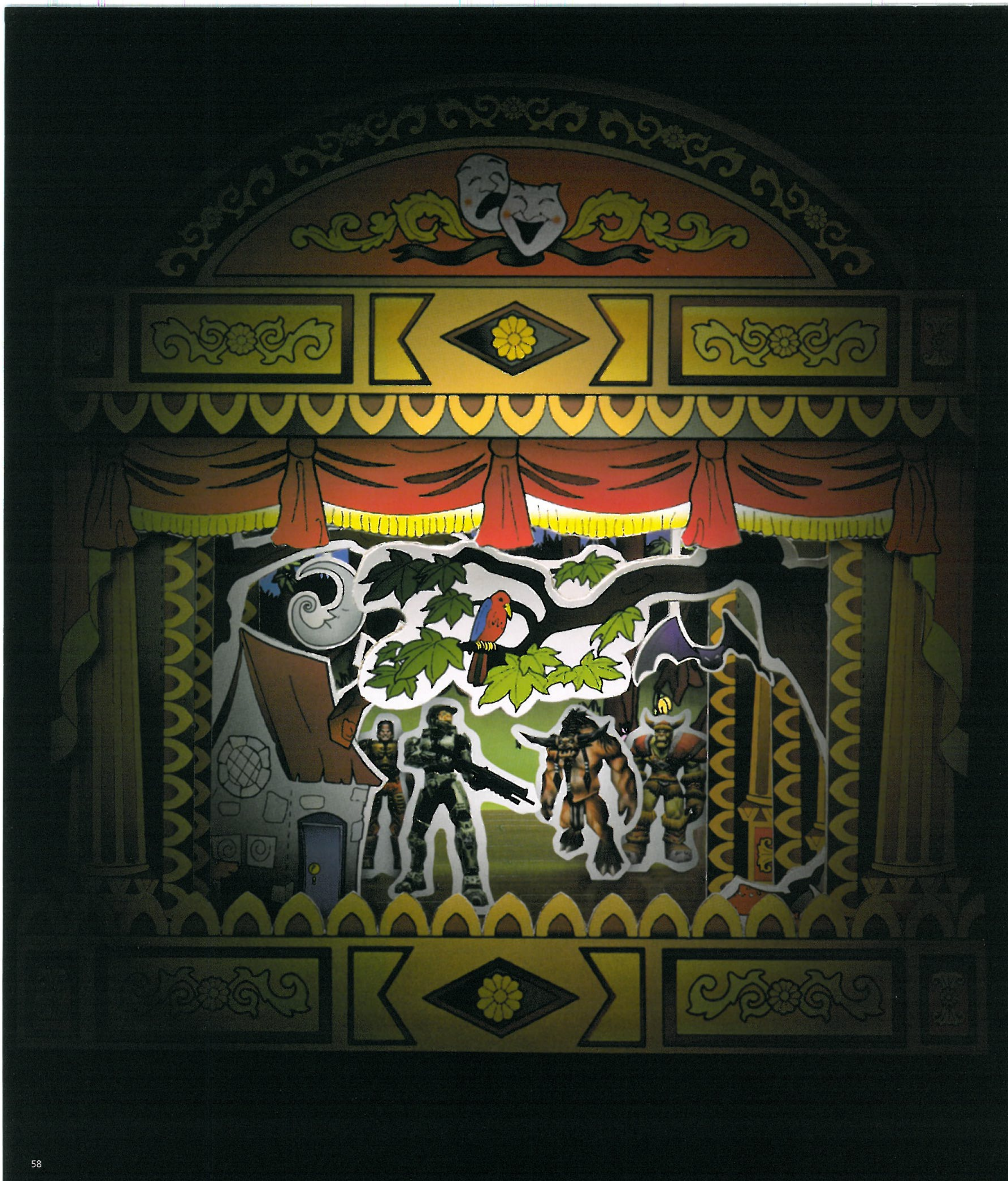
Santander
María Cristina, 1
Telf.: 942 215 300

Adeje (Tenerife)
C/ Hermano Pedro, s/n
Telf.: 922 711 079

Valladolid
C/ Canterac, 23
Telf.: 983 294 025

Valladolid
C/ Lope de Rueda, 1
Telf.: 983 263 543

Vigo (Pontevedra)
C/ Estornino, 15
Telf.: 986 373 677



Dirige tu peli



Han pasado diez años, y machinima sigue viviendo un momento dulce. ¿Hasta dónde ha llegado y hacia dónde se dirige?

Todo empezó con la cabeza cortada de John Romero o, mejor dicho, con un sangriento bloque de 40 polígonos que la representaba. La película en la que apareció, que mostraba la poco sofisticada muerte digital del por aquel entonces líder de id Software, se convirtió en el poco afortunado inicio del machinima, es decir, la creación de películas mediante motores de videojuegos. A medida que el género fue creciendo, también aumentó la dificultad para definirlo debido a la variedad de elementos que lo conformaban, como imagen real, animación y muñecos. Eso sí, la relación del machinima con el mundo de los videojuegos ha sido muy estable desde que este movimiento se iniciara hace once años.

En 1996, un grupo de jugadores de *Quake*, conocidos como los United Rangers, crearon un corto utilizando los entornos del juego como escenario. Tenían un guión que seguir y, haciendo las veces de cámara, un jugador seguía la acción con movimientos y ángulos sacados de las convenciones cinematográficas. La representación, tal y como estaba, no se diferenciaba mucho de las acciones que se desarrollan en las partidas deathmatch: un equipo explorador se va viendo reducido por un jugador apostado como francotirador. Después, un cohete bien disparado acaba con la táctica cobarde de su enemigo, y los Rangers recogen las piezas de apoyo que quedan. "Sí, es John Romero", dice uno que envía la frase a través del chat. Esta película, titulada *Diario de un Campista*, está reconocida como uno de los primeros ejemplos de machinima.

Pero hay más competidores por ese título. ILL Clan es un grupo de estudiantes de cine y televisión que demostró el potencial de sus partidas deathmatch como método de grabar cortos de forma económica. A partir de estas Quake Movies, como ellos las bautizaron, el ILL Clan llegó a convertirse en un estudio de producción, cuyas creaciones de machinima han sido subvencionadas por cadenas como MTV o Spike TV, e incluso su exitoso programa Tra5h Ta1k ya se ha trasladado a *Second Life*.

El ILL Clan no es el único que obtiene beneficios económicos con machinima, que cada vez tiene más pupularidad por el hecho de que los desarrolladores dan dinero para promocionarse a través de estos métodos. "Creo que cada machinima tiene un valor intrínseco de marketing –dice **Burnie Burns,** del prolífico estudio de machinima Rooster Teeth Productions–. Aunque el público no conecte con la narración de las imágenes, se le está mostrando una tecnología que impacta".

Hay mucho interés en que los desarrolladores incluyan en sus juegos herramientas para crear machinima. Como explica Burns, utilizar los motores de juego en este tipo de creaciones es atractivo para los jugadores porque "quieren dar forma a su experiencia y adaptarla a sus propios gustos. Machinima lleva la interactividad más allá y supone un nuevo nivel de participación del usuario que seguirá atrayendo a nuevos aficionados".

Otra razón obvia para su éxito entre los creativos potenciales es la baja exigencia para empezar. "Machinima democratizó la habilidad para crear animaciones", dice **Philip DeBevoise,** encargado de la comunidad Machinima.com, que permite

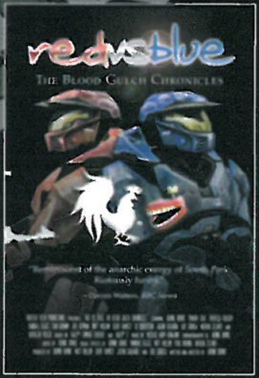


El motor gráfico de *Halo*, los enfrentamientos, el chat y la naturaleza anónima de los ubicuos Jefes Maestros lo vuelven perfecto para el arte de la parodia.





















Quake es considerado como el juego con el que nació machinima, ya que era ideal gracias a su robusto motor y a sus gráficos discretos. La guinda la puso el lanzamiento de sus primeras versiones como shareware.

también agregar vídeos. "Es similar a cuando las cámaras de vídeo digitales permitieron una nueva generación de cineastas y comenzó la revolución del contenido creado por el usuario", apostilla. Ahora, es posible que una sola persona sea reparto, equipo técnico, director y editor de una película entera por el precio de un viejo juego y algo de dedicación. Con el código fuente de *Quake III* y la libre disponibilidad para editar recursos, aumentada y perfeccionada en los años transcurridos desde el lanzamiento del juego, la exigencia es aún menor.

La ventaja de emplear un motor de juego es que, si sólo se utilizan los accesorios y modelos 'por defecto', muchas interacciones ya estarán disponibles simplemente pulsando un botón, por lo que manipular un personaje se convierte en una cuestión de mover una marioneta más que de una animación. Es cierto que el acceso a herramientas creativas es parte de una revolución, como dice DeBevoise, pero, a pesar de estar basadas en nociones bellas e igualitarias, la proliferación del contenido creado por el usuario conlleva un problema fundamental: el 99 por ciento del material que se produce, sea para la Wikipedia o para YouTube, sea para web 2.0 o para juego 3.0, es realmente malo.

El machinima no es una excepción. Un estudio minucioso de las creaciones subidas a Machinima.com muestra que muchas son absurdas y mal elaboradas. Y este género en particular cuenta con un handicap muy elevado debido a la gran accesibilidad que lo hace tan popular, ya que acarrea consigo las restricciones inherentes en la calidad visual impuestas por el motor del juego que se emplea. Incluso las mejores producciones de machinima, cuando se las compara objetivamente con la animación producida de modo profesional, resultan meras imitaciones.

Esto no quiere decir que para crear una buena obra de machinima no sea necesaria cierta habilidad; es tan sólo que esas obras brillan por su ausencia. De hecho, para tener éxito, los creadores de machinima se enfrentan a un reto mayor que el de muchos autores, ya que su trabajo exige dominar otras áreas para poder mitigar las limitaciones estéticas.

"Necesitamos volver siempre a la creación de la historia y a la escritura –dice DeBevoise–. Todo empieza ahí. Te podrías reír con algo bien escrito, independientemente del motor de juego empleado o de la ejecución técnica final. Creo que la calidad de los trabajos mejora día a día. No sólo las películas son más complejas, sino que ha aumentado la calidad de los guiones y la creación en vídeo. Esto seguirá así a medida que más creadores de películas tradicionales (escritores, directores...) utilicen machinima para alumbrar nuevas ideas y expresar su creatividad".

Este avance gradual de la sofisticación del género cuenta con la ayuda de la evolución de las propias herramientas, que ya empiezan a venir de serie en los juegos, cuando antes eran sólo elementos posteriores o hacks. *Halo 3* ha anunciado mucho su apoyo al machinima, por ejemplo, e incluso los juegos sin herramientas de propiedad han hecho un favor a los entusiastas desarrolladores de la comunidad de machinima.

De hecho, con el aumento de juegos y herramientas, como se ha visto con títulos como *Second Life* y *The Movies*, que consagran la creación de contenido como



Philip DeBevoise, el hombre detrás de Machinima.com. Aunque las páginas comunitarias son centrales, los creadores de más éxito llevan sus propios sitios independientes.



Imágenes de *Ballad of Black Mesa*, una fiesta de creación de sonido y post-procesado inspirado en iPod y que usa el motor de *Half-Life 2*. Se basa en ritmos tribales usando efectos de sonido de balas y bombas.



parte fundamental de su funcionamiento, tal vez machinima se aleje progresivamente de sus premisas originales. Si al principio machinima era una película creada dentro de un juego, entonces tenemos que preguntarnos cuánto se puede parecer un juego a una animación en 3D antes de que la unión machinima-juegos se vuelva irrelevante. Seguramente, la intención de los pioneros del machinima sea sugerir que hacen falta segundas versiones de las mecánicas de los juegos y que la película sea producida de un modo distinto al que se le presupone como parte de ellos.

"Creo que machinima empieza en el momento en que un jugador deja de conectar con el mundo virtual en el contexto del juego", dice Burns cuando se le pregunta por una definición del género. "Un videojuego es sencillamente un asombroso pedazo de tecnología que muestra un espacio virtual en tiempo real. El 'juego' es el conjunto de reglas que se te ofrecen para interactuar con ese mundo. En el momento en el que eliges dejar de interactuar con ese lugar según las normas y empiezas a explorar el mundo según tus propios intereses, entonces el juego ha terminado y empieza machinima".

Machinima empieza en el momento en que un jugador deja de conectar con un mundo virtual en el contexto de un juego

Quizá el hecho de que la mayor parte del machinima tiene lugar en motores de juego que no están preparados específicamente para producir películas hace que los resultados sean en ocasiones tan cómicos. El ejemplo más evidente es el fenomenal éxito de *Red vs Blue*, de Rooster Teeth Productions, un divertido cómic que tiene lugar en los motores de *Halo* y *Halo 2*, no exactamente en el universo *Halo*. Burns, sin embargo, no está de acuerdo con esta valoración: "Creo que el centrarse en historias basadas en juegos se debe a una cuestión de circunstancias. Quienes hacen machinima son jugadores, y, a medida que escriben las historias basadas en sus experiencias, tienden hacia los juegos de forma natural. En *Red vs Blue* intentamos incluir tan poco humor relacionado con los juegos como nos fue posible. Si nuestro tono concuerda con el tono del juego, se debe sólo a que estamos limitados a los elementos presentes en dicho mundo virtual. Es difícil hacer una comedia romántica cuando alguien está con un lanzacohetes en las manos".

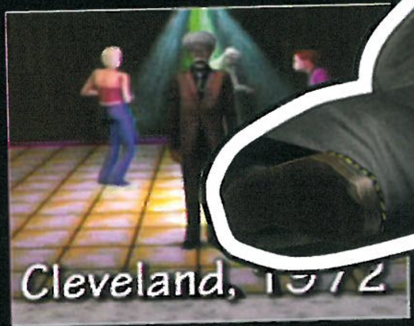
Aunque lo que lo hace tan divertido es justamente esa yuxtaposición absurda de tener a los personajes de *Red vs Blue* actuando de forma contraria a lo que dicta el juego. Puede que intenten evitar el humor en el guión, pero todo tiene lugar en el contexto de un gran chiste. Se puede discutir que sea esta vena satírica con la que dota Rooster Teeth a sus producciones lo que las hace tan exitosas. Al igual que ILL Clan, Rooster Teeth ha superado sus inicios de novatos y ahora les encargan promociones machinima que den a conocer el juego en el que se basa. *PANIC*, el machinima de Rooster Teeth con el motor de *FEAR*, se burla del juego presentando al equipo de marines que se enfrenta a los fenómenos paranormales como un grupo de oportunistas que han estado explotando la culpabilidad de sus superiores para conseguir un tique de comida. Resulta interesante que *Strangerhood*, el machinima promocional que Rooster Teeth creó para el escenario más prosaico de *Sims 2*, elija satirizar la banalidad de la vida suburbana americana más que al juego en sí, tal vez porque el juego ya es parodia en sí mismo.

"*Los Sims* es mucho más amplio en el sentido de que el tema urbano permite más vías para la parodia", dice Burns. "Una casa, un sofá, una televisión y unas cuantas personas son la receta de las comedias americanas modernas. *Los Sims* tiene todos estos elementos".

Presentando a personajes como "estereotipos variados" y con un guión que parece cambiar según las exigencias de un capítulo particular, *Strangerhood* ataca muchos estereotipos estadounidenses y las rutinas absurdas de su vida diaria. Su maltrato a los reality shows no es sólo memorable, sino que pone de manifiesto las similitudes entre *Los Sims* y los programas de voyeurismo y sadismo tales como *Gran Hermano* o *Supervivientes*. Y es que los humanos actúan mejor en competiciones donde los concursantes tienen que vivir juntos en una casa o en una isla desierta y perder peso comiendo comida asquerosa y realizando acciones peligrosas en un esfuerzo para ganar la aprobación





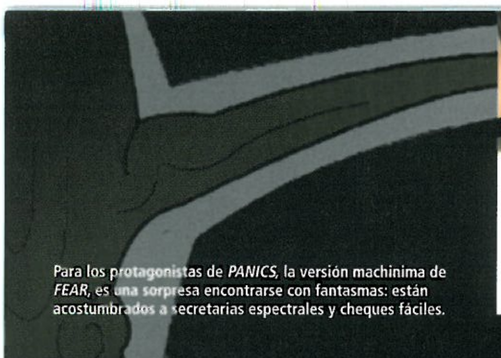


Las parodias de programas de televisión utilizan las mismas técnicas visuales que las víctimas a quienes imitan, aunque con algunas diferencias.



Trucos

"Las herramientas varían de juego a juego –dice Burns–. Los juegos basados en PC suelen tener más herramientas, como una cámara libre y la habilidad de modificar los elementos del juego con mayor facilidad". El número y la variedad de herramientas es desconcertante, pero si quieres manipular modelos de personajes ya existentes, sin introducir nuevas animaciones, entonces puedes hacer mucho grabando tu partida. En *Halo 2*, hay bugs que puedes utilizar para deshacerte de cualquier arma que estés sosteniendo, dejando tu visión libre para actuar como una cámara y por tanto no hacen falta aplicaciones complejas para poder seguir la acción según el guión.





Para los protagonistas de *PANICS*, la versión machinima de *FEAR*, es una sorpresa encontrarse con fantasmas: están acostumbrados a secretarias espectrales y cheques fáciles.











de un millonario egoísta. Y todo mientras cumplen su sueño de enamorarse".

Tal vez el machinima más provocativo en esta vena satírica es *This Spartan Life*, un programa de debate que tiene lugar en *Halo 2*. Como los otros machinima mencionados aquí, *This Spartan Life* consigue gran parte de su humor del hecho de que está grabado en un juego. Aunque no se hace referencia directa al universo *Halo*, las habituales discusiones filosóficas están llevadas con cierto tono absurdo: en uno de los primeros episodios, se invitó al artista Peggy Ahwesh para hablar sobre el lugar de la mujer en la cultura mientras se da vueltas en un Warthog. Incluso se realizaron unas cuantas observaciones mordaces sobre la sugerente forma labial de los teletransportadores de *Halo 2*. Recientemente, también tuvo lugar un debate con personajes armados que discutían sobre las libertades civiles. Sin lugar a dudas, e independientemente de su puesta en escena, *This Spartan Life* sería un programa de debate por encima de la media, pero su presencia en el universo *Halo* rebaja el tono con un surrealismo que no puede dejarse pasar por alto.

En cambio, los machinima que no se basan en el absurdo de su puesta en escena ni reconocen que se basan en un juego, deben luchar para superar su habitual acabado visual de mala calidad. Los machinima en los que el propio juego no es parte integral del propósito de la película corren el riesgo de parecer un atajo rápido, o de dar la sensación de que a sus creadores les pareció más barato o sencillo dominar las herramientas de machinima en lugar de la animación en sí misma, aunque eso no debería juzgar su calidad.

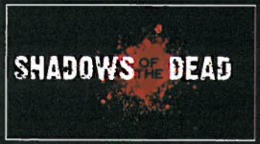
Aun así, en la red se encuentran notables excepciones, como el *Borg War*, un machinima de larga duración. Se trata de un trabajo muy friki que resulta de combinar el espíritu Star Trek con los videojuegos. Con todo ello, se trata de una historia bien narrada y, sobre todo, que engancha, y que no se queda muy lejos de sus equivalentes de Hollywood. Su creador, **Geoffrey James,** empezó con la intención de crear una película que fuese superior a la reciente (y ampliamente ridiculizada) entrega cinematográfica *Star Trek: Nemesis*. Incluso dadas las limitaciones de machinima, consigue en cierta medida su objetivo. Aquí es fácil pasar por alto su apartado visual (que se puede mejorar mucho), o al menos perdonarlo, sabiendo que una producción semejante hubiese sido imposible sin saquear las 3D y pistas de audio de varios juegos con licencia de Star Trek.

"Quería reutilizar el audio de los dos juegos *Elite Force* de modo que el doblaje pareciese profesional –dice James en su página web–. Escribir el guión requirió memorizar más o menos los contenidos de varios miles de pistas de doblaje y luego retocarlos (o al menos unos segmentos) en un guión completamente nuevo. En algunos casos fui capaz de usar las pistas enteras, pero en otros tuve que realizar bastante trabajo de edición de audio". El proceso permitió que algunos miembros del reparto original, incluyendo a Patrick Stewart y a Tim Russ, pudiesen repetir sus papeles, lo cual dota al doblaje de una calidad que no se suele dar en machinima.

Si muchos de estos machinima "serios" cojean por la calidad de su apartado visual –normalmente de poca calidad–, está claro que las cosas cambiarán a medida que las herramientas se vayan haciendo más sofisticadas y los motores más recientes estén disponibles con mayor facilidad.

En un machinima se utilizaron las armas como medio para defender opiniones en un debate sobre el tema de las libertades civiles

Tal vez, el hecho de que *Shadows of the Dead* –un machinima basado en el motor de *Half-Life 2*– no cuente con un lanzamiento, aunque sí con un tráiler, sea una muestra del prestigio en aumento del género. Y, dejando a un lado la horrible voz en off, parece una gran producción.









Lara Craft

Machinima ha sido objeto de más usos abstractos que los dramas y comedias. Varios artistas han reconocido su potencial como una vía para la crítica cultural. Los comentarios de películas u otros medios menos interactivos son a menudo necesariamente externos; con los juegos, y a través de machinima, se ofrece una oportunidad al artista o crítico para meterse dentro del objeto de su crítica. La película de Peggy Ahwesh's, *She Puppet*, destacó en el año 2001 por examinar las percepciones culturales del feminismo a través del *Tomb Raider* original. En palabras de Electronic Arts Intermix, *She Puppet* "transforma el videojuego en un reflejo de la identidad y la moralidad del individuo en un mundo artificial".









Los objetos e interacciones limitadas del *Sims* original, comparados con sus nuevos capítulos, y *The Movies*, parecen haber inspirado mejores machinima; aunque dado que la forma se crea por limitación, tal vez no debería ser una sorpresa.

"La calidad visual sólo puede ir a mejor –dice DeBevoise sobre el futuro de machinima–. Está experimentando un rápido crecimiento dentro de la comunidad de jugadores y creo que pronto llegará el momento en el que podremos crear contenido para ambas comunidades, de jugadores y no jugadores. Un gran modelo para nosotros es la manera en que Pixar y Dreamworks han creado películas animadas orientadas a ambos públicos, adultos y niños".

Es adecuado hablar de esas compañías, ya que, a la inversa, machinima podría ser un buen modelo para los estudios de animación profesionales. No es descabellado pensar que una compañía como Pixar, un día, pueda crear mundos en tiempo real en los que poder manipular sus creaciones digitales, en vez de animarlas de una forma tan laboriosa. Como destaca Burns, "los conceptos de machinima ya se han empleado en películas de gran presupuesto como las de la serie de *El Señor de los Anillos*. Basta con observar el motor Massive que se empleó para las grandes batallas, aunque en aquella ocasión al resultado no se le llamó machinima. Con el tiempo, estas técnicas moverán algunas de las herramientas más poderosas de la producción de películas". Es cierto que los motores de juegos ya se han empleado ampliamente para simular escenas: el caso más conocido es el de George Lucas, que utilizó el motor *Unreal* para planificar escenas de las películas que preceden a *Star Wars*.

Aun cuando Burns predice que "el espectro de machinima seguirá expandiéndose sin remedio a las películas tradicionales, tanto reales como de animación", es menos tajante cuando habla sobre la posibilidad de que esta técnica deje de denominarse machinima. De hecho, las preguntas sobre el futuro del género apuntan al problema de cuánto se puede alejar de los juegos antes de disolverse en el cajón de sastre de lo digital. Es un problema que acarrea una ruptura en el género entre los usuarios que tan sólo quieren hacer animaciones y los que buscan hacer animaciones acerca del mundo de los videojuegos. A medida que la animación adopta la esencia de machinima, disminuirán los costes de producir animación.

Sin embargo, incluso si el término acaba por diluirse hasta perder su significado, el machinima siempre existirá en su forma y definición originales, porque siempre habrá gente que quiera realizar algún comentario o satirizar los videojuegos en general o alguno en concreto. Y, por supuesto, nunca habrá un mejor modo de hacerlo que tomando el propio juego como base.









Tra5h Ta1k, de ILL Clan, está dirigido por Ill Will (arriba, con William Shatner) y su compañero Mel, una bomba de insultos. El diálogo es bueno y consistente, desde los chistes de los juegos a una reciente canción tributo a *Second Life*.



Borg War fue creada mediante modelos y muestras de los *Elite Force*, tiene un guión discutiblemente superior a lo visto en cualquier película de *Star Trek* desde *First Contact*, y también destaca por la nueva barba metálica de Picard (arriba).



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS
BLADE CENTER
castelldefels
Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau
936321687
figueres
Vilafant, 7
972678781
figueres
Sant Josep, 15
972678781
igualada
Clos, 55
938068273
manresa
Alcalde Armengou, 18
938730838
manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838
manresa
C.C. carrefour local 12
938730838
mataró
Sant Cristòfor, 13
937960716
mataró
C.C.Mataró Parc - local 22
937586781
sabadell
Tres Creus, 164
937273849
terrassa
Extremadura, s/n hyper eroski
937839222
terrassa
Passeig Vapor Gran ,29 L12
937311944
¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es
¡escúchanos!
Ràdio Sabadell 94.6
www.radiosabadell.fm
XBOX 360
XBOX LIVE
BLUE DRAGON
12+
Microsoft
ya disponible!
BLADE CENTER



completa tus colecciones en nuestra seccion de merchandising











A PATINAR TOCA

OCHO JUEGOS DE SKATE EN OTROS TANTOS AÑOS, A TRAVÉS DE TRES GENERACIONES DE CONSOLAS. ¿DEJARÁ NEVERSOFT, CREADORA DE LA SAGA TONY HAWK, DE SER RESPONSABLE DEL JUEGO?



Las franquicias que se actualizan cada año –ya sean becerros de oro u ovejas negras– reciben tantas críticas como alabanzas. Muchas de las más importantes han conseguido dominar la última década, pero pocas mantuvieron una frecuencia anual sin quemarse o necesitar un año en blanco o dos para recargar tanto el entusiasmo del consumidor como la cretividad del desarrollador. En este sentido, el caso de Neversoft –el estudio detrás de la serie *Tony Hawk*, el líder del género de los deportes de acrobacias– es muy particular porque, aunque pudo haber incertidumbres y errores en su camino, nunca sufrió ningún traspié de importancia ni se llegó a su destrucción total. Por eso se ha mantenido de PS1 a PS2 y PS3, de Xbox a 360. Tras lanzar en 1999 *Tony Hawk Pro Skater* (*THPS*), su principal título de skate, y seguir desde entonces un calendario regular de lanzamientos, el estudio no muestra signos visibles de cansancio a pesar de lo que piensen muchos de sus seguidores. ¿Cómo lo consigue Neversoft? ¿Cambios de personal? ¿Superposición de estudios de desarrollo? ¿Mano de hierro y litros de cafeína?

Las respuestas llegan antes que podamos plantear las preguntas en el cavernoso estudio que la compañía tiene en Los Ángeles. Los de

Neversoft dan la sensación de ser honestos y de estar tan unidos y establecidos que les da igual las críticas. Cinco de los miembros más importantes del estudio se comportan de forma distendida durante la entrevista en la sala de demostraciones del edificio, sin demasiadas formalidades ni parafernalias: el presidente **Joel Jewett**; el director de desarrollo **Scott Pease**; el director artístico, **Chris Ward**, y los desarrolladores de proyecto para la última entrega de *Tony Hawk*, **Brian Bright** y **Chad Findley**.

Como descubriréis pronto, hasta la pregunta más inocua y normal es respondida de manera relajada con una larga parrafada sobre la filosofía de la compañía. Además, nada mejor para completar semejante ambiente de relax como el felpudo de bienvenida de la compañía, el revoltoso y encantador Riley, el perro de Jewett, un husky que se queda dormido a tus pies cuando se enciende la grabadora, como si se tratase de una elaborada táctica de relaciones públicas.



La reproducción fiel que hace *Proving Ground* del Philadelphia Love Park resultará familiar a los patinadores de *THPS2*. Bueno, excepto por el guiño en la escultura, claro está.



¿Cómo se trabaja en Neversoft?

Chris Ward. Intentamos no matar gente, porque suele ser un mal método. Quemarlos o que no quede de ellos más que los restos de los hombres que solían ser, vale, pero matarlos no. No trabajamos los fines de semana y hace unos años estrenamos las semanas 'hardcore': cuando el proyecto lo requería, trabajábamos 12 horas al día durante todo el tiempo de su desarrollo. Si la fecha de entrega es en 12 meses, es mejor repartir ese tiempo antes de que cuando queden dos decir '¡Mierda!' y luego quemar a la gente. Eso sí, creemos sinceramente que es beneficioso dejar que la gente se vaya a casa y tenga vida fuera de Neversoft. Por eso, los fines de semana son siempre sagrados. La política de la compañía es que te vayas a casa; aunque si quieres venir puedes hacerlo. Trabajamos de lunes a jueves, doce horas al día, en horario flexible. Luego, el viernes, acabamos siempre a las 5 de la tarde y la gente puede irse a tomar cervezas. Los viernes ya se sabe... Esto lo hacemos porque ya hemos sufrido las presiones habituales, lo cual está bien cuando eres joven, pero hace cinco o seis años introdujimos esto para alcanzar los objetivos mensuales.

Joel Jewett. También se debe a que nos implicamos mucho en el proceso y parte de nuestra política consiste en mejorar en el control de la producción. Al mismo tiempo, trabajamos duro y jugamos mucho, dejamos que la gente se lo pase bien. No trabajar los fines de semana ayuda a mantener a todo el mundo motivado. Cuando tienes una franquicia tan importante... puede convertirse en una droga. ¿Cómo vamos a dejar que se hunda?

CW. Fuimos la primera compañía que tenía un verdadero equipo de producción. De repente, con esta maquinaria podíamos producir juegos en vez de perder el tiempo durante cinco meses con un solo nivel.

Chad Findley. Otro elemento es la calidad de la gente que trabaja aquí, especialmente en los primeros años. Si era necesario hacer algo, aunque no fuese tu especialidad, ayudabas a hacerlo funcionar.

Scott Pease. Tenemos grandes talentos y contratamos a creadores de juegos, no a productores o artistas, sino a gente que disfruta de verdad haciendo juegos. Así mantenemos el nivel de la franquicia año tras año.

Pero para el desarrollo de juegos es necesaria una especialización cada vez mayor, más que una amplia habilidad para repartir el trabajo. Ahora es común que a muchos miembros de un proyecto no se les pida tener un currículum relacionado con los juegos. ¿Se está volviendo cada vez más complicado mantener esta filosofía?

SP. Se ha vuelto más difícil. *Tony Hawk's Pro Skater* se hizo entre trece personas. Ahora el equipo es de más de cien. Pudimos ir creciendo lentamente con cada PlayStation.

JJ. El secreto es contratar gente que haga lo imposible para conseguir el mejor juego posible. Ahora tenemos un grupo de gente con mucha experiencia y con calidad, que se lo pasa bien creando videojuegos. Además, sacar un juego cada año es increíble. Trabajar en algo que se cancela en dos meses es muy duro.

INTENTAMOS NO MATAR A NADIE. ES MEJOR QUEMARLOS Y QUE NO QUEDE DE ELLOS NADA DE LO QUE FUERON





Puede que *THPS3* haya sido el primer juego online de PS2, pero ¿por qué tardó tanto la serie en llegar a Xbox Live? "Teníamos muchos recursos y optamos por orientarlos de otra forma, ya que Live estaba todavía naciendo", dice Jewett.

¿Habéis mantenido el mismo equipo base en todas las entregas de *Tony Hawk*?

CW. Chad ha estado con nosotros desde *Apocalypse* (lanzado en 1998, protagonizado por Bruce Willis), por ejemplo.

JJ. Hay unas 20 personas que llevan aquí desde hace casi 10 años. Metimos mucho personal cuando hicimos *THPS2* y *Spider-Man*, luego *Gun* y *THUG*, y más tarde *Guitar Hero*.

SP. Yo al principio trabajé en Activision y estaba allí cuando hablamos con Tony, uno de sus directivos, intentando diseñar un juego de skate. Al mismo tiempo, Activision estaba haciendo *Apocalypse* con Neversoft...

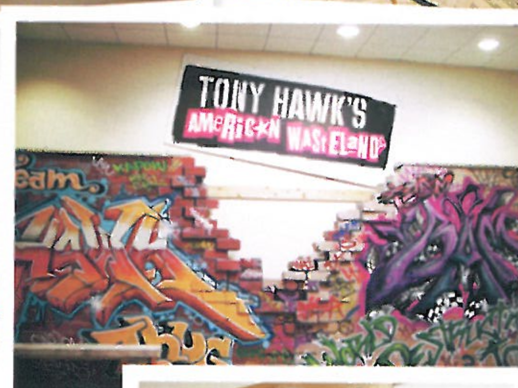












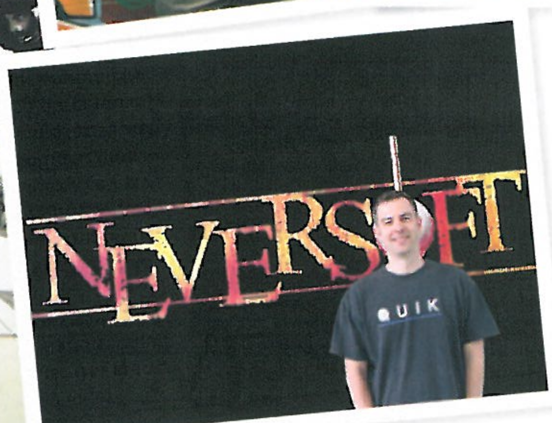
La rampa de Neversoft puede resultar familiar a los aficionados que han desbloqueado vídeos del equipo realizando la clase de pruebas que dejan moratones. Los periodistas también pueden aparecer si lo hacen lo bastante bien; nosotros declinamos la oferta porque, bueno, no estamos asegurados.











De derecha a izquierda desde arriba: el presidente del estudio, Joel Jewett (y el perro *Riley*); el director de desarrollo, Scott Pease; el co-desarrollador del proyecto, Brian Bright; el director artístico, Chris Ward, y el co-desarrollador del proyecto, Chad Findley.



LA LÍNEA O2

Entre 2002 y 2003, Activision intentó apoyar el éxito de su saga *Hawk* con su línea O2, un abanico de títulos de deportes de acción de calidad que incluían el surf y esquí acuático, entre otros. Pero se encontró con un éxito comercial limitado. ¿No merecían ser promocionados igual que el juego de patinadores? "Sinceramente, creo que muchos de esos juegos eran divertidos" –dice Bright, que trabajó en la mayoría del catálogo O2–. Pero es un género basado en expresar tu creatividad mediante combos. Tienes sólo unos pocos dólares ganados con esfuerzo… y la mitad de tu colección de juegos no sólo van a ser sobre carreras. A menudo vas a comprar la marca principal, y en este caso ésa es *Tony Hawk*. Todavía hay una percepción de que el surf mola, pero para un joven que compra sus juegos en un supermercado de alguna población del interior, es algo demasiado lejano e inaccesible. No va a gastarse su dinero comprándolo cuando puede hacerse con *Tony Hawk*, que ofrece una sensación similar, pero mucho más cercana a su realidad.

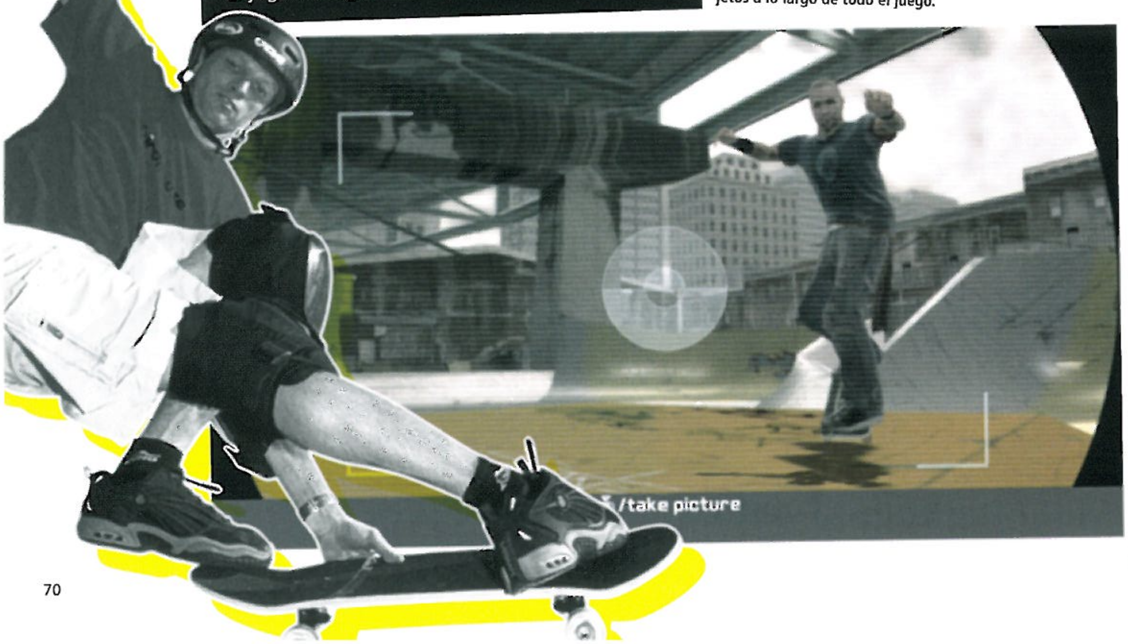


CW. Recuerdo la calva de Bruce Willis. Fue lo único que vi durante nueve meses.
SP. Se acabó ese proyecto, y el skate… bueno, era eso o uno de pesca. Casi hicimos *Pro Bass Fishing* para THQ. Ese fue el momento clave.
CW. Incluso hicimos demos de golf y de rallies.
SP. Así que, llegados a ese punto, empezamos a hacer una demo, cogimos el nivel de la ciudad de *Apocalypse*, colocamos una rampa y pusimos a Bruce Willis en la tabla de skate…
CW. Y comenzó la franquicia.
SP. En Activision intentamos buscar a alguien y Tony parecía el hombre ideal para el proyecto. Neversoft trabajó creando una demo más pulida, que tuviese un skater de verdad y un par de trucos. Llamamos a Tony, y todos los directivos de Activision se reunieron con nosotros.
Con sus pantalones militares rasgados, Tony se sentó en la mesa sin decir palabra mientras los demás se levantaban para mostrar gráficos de beneficios y esas cosas. Al final, cuando pusimos la demo de Neversoft fue cuando se interesó. Después no supimos nada de él durante un mes. Estaría hablando con otras compañías.
JJ. Nintendo, seguro. La perspectiva era tan atractiva que pensé en ir personalmente al banco, sacar el dinero y hacerle firmar con Neversoft, que aún no era propipedad de Activision. Pero pensé que eso molestaría a mucha gente, así que dejé la pelota en el campo de Activision.
SP. Neversoft siguió desarrollando el juego sin Tony, y con el tiempo acabamos mandándole por fax la lista completa de trucos, diciendo: 'Oye, de verdad que necesitamos la ayuda de un experto, para hacerlo legal'. Se subió al tren poco después, y fue como tener al experto más grande del mundo a nuestro servicio.
CW. Estuvo siempre dando consejos y jugando a lo largo de toda la serie.
JJ. Aquel año discutimos mucho sobre si deberíamos desarrollar carreras desde un punto a otro o cuesta abajo. La pregunta era: ¿cómo sería la sensación si el jugador pudiese avanzar sin más? Complicaría las cosas, y se necesitaría una apabullante cantidad de animaciones… Pero al final optamos por decir: 'Se acabó, que el jugador vaya donde quiera'. Fue lo mejor.
SP. Supuso un obstáculo mental para mucha gente. Hasta ese momento todo eran carreras. La gente no estaba acostumbrada a ello: '¿Haces skate sin más? Eso no va a triunfar'. Diría que el mejor acierto fue el de crear el nivel School. En Activision tuvimos que hacer algunas capturas de vídeo, y los chicos de la sala de edición jugaban a ese nivel todo el día. Volvían a mi oficina y me decían. '¡Tío! ¿Sabías que se podia hacer esto, e ir allí y hacer esto otro?' Así tuvimos la sensación de que sería divertido que la gente jugase. Después, hicimos la demo del nivel del almacén de Chicago…
JJ. Ahí es cuando nos dimos cuenta de que podíamos estar haciendo algo grande. Teníamos amigos en otras compañías, como Naughty Dog, y empezamos a escuchar: '¡Tío, aquí está todo el mundo jugando a vuestra demo, nadie trabaja!' Entonces empezamos a recibir noticias de puntuaciones de combo que eran muy superiores a las que pensábamos que se podrían alcanzar. Pero el propio Tony lo hacía aún mejor. Mientras preparábamos esa demo, haciendo nuestro mejor juego hasta la fecha, Tony participó en los X-Games y realizó la exitosa acrobacia de los 900º, que terminó siendo Jugada del Día durante dos semanas seguidas en el canal de deportes ESPN. Fue algo genial para nosotros. Los planetas se alinearon aquel año.





Los personajes Rigger pueden colocar cámaras por el mundo, por diversión o como requisito para ciertas metas. Además, se pueden aplicar accesorios personalizados y deformar objetos a lo largo de todo el juego.



SP. Durante todo el tiempo que estuvimos haciendo el juego pensábamos en que si podíamos vender 250.000 unidades recuperaríamos nuestro dinero y tal vez tendríamos algo de beneficio… Aparte de esa demo, no había nada, la prensa no estaba interesada y no teníamos portadas en revistas.
JJ. Solía meter en mi furgoneta versiones del juego y un gran televisor y me iba a las zonas de skate para dejar que los chavales las probaran. Aparcaba, sacaba la mesa plegable y mi frigorífico lleno de cerveza, y me dedicaba a pasar el rato y dejar probar el juego a la gente, hacer mis propias relaciones públicas.
CW. Estábamos desarrollando *Spider-Man* al mismo tiempo; teníamos el disfraz y Joel se lo ponía e iba a la bodega.
JJ. Para comprobar qué pasaba cuando el hombre araña compraba un poco de whisky…
CW. Lo estábamos grabando: Joel está bebiendo whisky en la bodega, y la gente se asustaba creyendo que la iban a atracar.
JJ. Yo tenía puesta la máscara y ellos estaban sacando sus armas.
CW. Había un tipo detrás del mostrador que preparó su arma por si Joel sacaba la suya.
JJ. Fue la máscara, tío, la máscara y la cámara de vídeo. No hemos encontrado la grabación, pero es muy divertida…
CW. Sí, nos estábamos metiendo de lleno en dos grandes franquicias, y tuvimos que dejar la de *Spider-Man*, no podíamos hacer otra cosa.
JJ. Lanzamos *Spider-Man* y *THPS2* al mismo



tiempo, y para poder tener el próximo juego listo para PlayStation 2 en las navidades siguientes tuvimos que tomar medidas drásticas, como poner a toda la empresa a trabajar.
CW. Renunciar a *Spider-Man* fue duro.
SP. Lanzamos *Spider-Man*. Le mandamos el traje a Tony y le pedimos que hiciese skate, pero se cayó porque el disfraz no le dejaba ver.
JJ. El que me puse para lo de la bodega era una porquería que habíamos alquilado. Pensamos que no podíamos dejar que Tony se lo pusiera, así que nos hicimos con un traje oficial y lo primero que hizo Tony al recibir el traje fue hacerle agujeros para los ojos. Nos lo devolvió hecho un asco en una caja de cartón.

Sin *Spider-Man* en vuestras manos, *Gun* que parece que no va a volver, y *Guitar Hero 3*, recientemente a vuestro cargo, ¿creéis que os es posible continuar dos sagas de forma paralela?
JJ. El pilar central para hacerlo va a ser una buena gestión, entrenar a gente capaz de solucionar problemas y de tomar decisiones. Creo que lo hemos logrado. Aumentamos el número de programadores para hacer *Gun* y *Tony Hawk* a la vez. Tuvimos algunos problemas al crecer, pero ahora seguimos adelante con *Tony* y *Guitar Hero* con gente muy experta.

¿Y tenéis mucho movimiento de personal? ¿Tenéis pérdidas o no?
JJ. En realidad, no. Hubo ocasiones en las que no hubo movimientos. Pero lo que hay ahora que tenemos 130 personas es desgaste.
CW. Y luego están los factores de siempre, gente que quiere mudarse y casarse. Es extraño que alguien se vaya a otra compañía.
SP. Tener dos proyectos a la vez es bueno para eso. Tras un periodo de cinco años en una franquicia necesitas un descanso, hacer algo más. *Gun* surgió así. Teníamos mucha gente con talento que no podíamos poner a desarrollar *Tony Hawk*, pero había otro grupo de gente también de talento que seguía amando la saga y se negaba a abandonarla.
JJ: Pero, por muy grandes que nos hayamos hecho, tengo que decir que, incluso con 130 personas, sigo sabiendo el nombre de todo el mundo. Aunque considero que ese es el límite que no se debe sobrepasar, porque entonces todo se empieza a relajar y las personas desconectan del trabajo. Un equipo de desarrollo es una banda de rock que crece tanto que tienes que dirigirla como un equipo deportivo.

TONY PARTICIPÓ EN LOS X-GAMES Y REALIZÓ LA EXITOSA ACROBACIA DE LOS 900 GRADOS. ESO DIO UN EMPUJÓN AL JUEGO



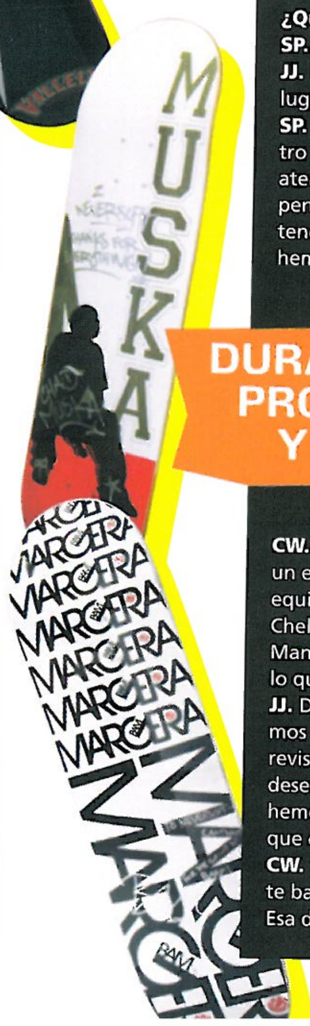
Según Bright, "el vídeo promocional de *Tony Hawk Project 8*, que fue mostrado en el E3 del año pasado, salió genial, pero cuando lo hicimos, no estaba listo casi ningún gráfico, y los que había se crearon en exclusiva para el vídeo, lo que nos retrasó unas semanas".



BRICOMANÍA

El patinador Rigger puede abrir un menú que permite elegir y disfrutar a lo largo de todo el juego de acrobacias adicionales, desde barandillas a rampas o tuberías, con elementos capaces de unirse sin problemas. Hay un límite de componentes que se pueden introducir, pero esos cambios permanecen hasta que los vuelves a modificar; incluso cuando otros jugadores te visitan durante el juego online. Además, una herramienta martillo permite deformar en vez de añadir, convirtiendo las farolas en railes en ángulo, por ejemplo, o convertir un montón de bandas sonoras de la carretera en una rampa corta, pero útil.





¿Qué opináis de Skate, de EA?
SP. No opinamos.
JJ. Digamos que preferiría estar en nuestro lugar.
SP. Estamos muy ocupados y dedicados a nuestro propio producto. Obviamente prestamos atención a lo que ocurre, pero no merece la pena reaccionar; estamos más centrados en potenciar nuestro propio juego, mejorando lo que hemos hecho antes.

DURANTE EL DESARROLLO DE ESTOS JUEGOS PROBAMOS MUCHO MATERIAL DIFERENTE Y SELECCIONAMOS EL MÁS DIVERTIDO

CW. Creo que la cosa se entenderá mejor con un ejemplo. Imaginemos la situación de dos equipos de fútbol tan importantes como el Chelsea y el Manchester United: mientras el Manchester siga ganando, ¿a quién le importa lo que haga el Chelsea?
JJ. Durante el desarrollo de estos juegos probamos un montón de cosas distintas. Las revisamos una y otra vez… y diría que hemos desechado un montón de material y que nos hemos quedado con lo que consideramos que era lo más divertido.
CW. Siempre intentamos homenajear al deporte bajo la premisa de que se trata de un juego. Esa delgada línea es siempre nuestro objetivo.
Brian Bright. Puedo enumerar siete u ocho juegos de skate que han aparecido y desaparecido a lo largo de los años, y habrá más.
CW. Por cierto, tengo que pedir perdón por la referencia al Manchester, ya que soy seguidor del Leeds United. Pero es en contra del Chelsea, así que vale…

¿Qué juego de *Tony Hawk* ha sido el más estresante de crear?
CF. Depende de a quién le preguntes.
JJ. El más estresante, para mí, no fue *Tony Hawk*, sino un juego titulado *Big Guns*. Se gastaron 800.000 dólares en él antes de que finalmente se cancelara.
SP. Sin duda fue *THPS2*. Fue el primero que creamos con modo 'Crea tu skater' y con un editor de escenarios. Era como: 'Vaya hombre, ¿qué hemos hecho? No dará tiempo a probarlo y lanzarlo'. Pero bueno, nada que se alejara mucho del clásico desarrollo de videojuegos.
JJ. Es una contribución clave para vuestro éxito, pero es la ruina del desarrollo.
SP. Creo que estábamos adelantados a nuestro tiempo con *THPS3*, el primer juego online para PlayStation 2. Sabiendo que la idea no sería aceptada, decidimos hacerlo, y Sony dijo: 'Estaremos para lo que necesitéis' y, bueno, las cosas no salieron muy bien. Pero ya nos habíamos comprometido, así que lo hicimos. Pasó lo mismo con *Tony Hawk's Underground*, con todo el contenido creado por usuarios –crear objetivos propios y niveles o poner tu cara en el juego–, además de un sistema online para material creado por los usuarios. Resultó defectuoso, ya que no sabíamos muy bien lo que estábamos haciendo, pero ahora esas ideas están de moda. En aquel momento, no había una base online de usuarios de PS2. Estábamos trabajando muchísimo para satisfacer a un pequeño porcentaje de nuestra audiencia.

***Tony Hawk's Project 8* fue una grata sorpresa gracias a la inclusión de 'Nail the Trick', que le da un barniz de lujo y jugabilidad al sistema de acrobacias, ya que se pueden controlar independientemente ciertas partes del cuerpo del skater. Además, no ha**

PUNTUACIONES

Aunque *Project 8* supusiera una cierta revitalización para la serie, y Neversoft la mejore con cada nuevo título, las notas de los análisis de los últimos años señalan un regreso a una calidad un poco más baja. Las notas medias de los juegos insignia que aparecen en metacritic.com muestran que un sólido 90% o más jugadores muestran más entusiasmo por los juegos que aparecieron en la anterior generación de consolas, pero han sido los últimos tres títulos los que han empezado a hundir la media debido a las malas críticas recibidas. ¿Es justo? "Creo que hay ciertos prejuicios en este punto, pero creo que la prensa europea nos hizo justicia con *Project 8*", dice Bright. "Nuestros clientes no compran necesariamente cada juego", explica Pease. "Tienes a los analistas, en cambio, que tienen el juego todos los años, así que su percepción de lo que es y cómo se muestra es a menudo bastante diferente de lo que siente el público. Seguiremos intentando hacer mejores juegos que los anteriores; a veces, las notas acompañan, otras veces no".



tardado en aparecer más de un año desde la última versión...

SP. Bueno, en realidad fueron dos meses.

BB. Tuvimos varias reuniones a mitad de desarrollo en la que hablamos sobre este tema, y Scott decía que quería hacer algo con lo que el jugador fuera capaz de controlar los pies del personaje con los mandos; así que nos pusimos manos a la obra para crear el prototipo, a pesar de que 80% de los miembros del equipo no quería introducirlo.

JJ. Bueno, ya estaba muy avanzado el juego. En ese punto, es casi un suicidio.

BB. Era una meta en el calendario, y no dejaba de retrasarse.

CW. Todo cambió cuando se permitió realizar el 'Nail the Trick' en cualquier parte. Uno de nuestros diseñadores, uno de los mejores jugadores que tenemos aquí de *Tony Hawk*, lo realizaba en cualquier momento a lo largo de la partida, y dijimos: '¡Vaya, qué bien! ¿Por qué no ponemos eso en el juego?'

SP. Luego, el departamento de pruebas dijo: '¡Pero bueno! ¿Qué nos habéis hecho?'.

La licencia *Tony Hawk* es vuestra hasta 2015. ¿Cómo pensáis mantenerla durante los próximos ocho años?

JJ. Pues, a decir verdad, no lo sé. No puedo decirte lo que va a haber en la versión del juego del año que viene.

SP. Hemos adquirido muchos conocimientos sobre el juego durante todo este tiempo y, desde luego, no vamos a dejar el título en manos de quien no sabría por dónde cogerlo. Sabemos los elementos de la ecuación son muy complejos, y es difícil visionar cómo hacerlos funcionar manteniendo el nivel de calidad. No podríamos hacer *Madden*, por ejemplo, y conseguir que sea competitivo en un año.

JJ: Aunque vamos a dominar con facilidad esto de *Guitar Hero*...







Los juegos de *Tony Hawk* son un callejón sin salida evolutivo, una de las franquicias más repetitivas de la actualidad, aparte de quizás los *Dynasty/Samurai Warriors* de KOEI. "Otro modo de ver la franquicia es como un experimento constante de diseño de juego", dice Pease.



Tanto en *Proving Ground* de Neversoft como en Skate de EA, se puede grabar vídeo en cualquier momento para poder capturar las mejores acrobacias. El vídeo puede luego cortarse, editarse y compartirse con otros usuarios online.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Tras superar el salto generacional sin achicarse, ¿podrá Neversoft seguir con el combo?

Cuando la marca que domina un género tiene competencia (y, en este caso, una de las editoras de franquicias y licencias más grandes del negocio) es difícil no empezar a hacer apuestas con el resultado. En el rincón rojo, con un peso de más de una docena de títulos en menos de una década, está *Tony Hawk*. En el azul, compuesto de elementos desconocidos, se encuentra *Skate*, de EA, que tiene algunas similitudes con el que le espera en el otro rincón, ya que ambos tienen un editor de repeticiones para grabar vídeos y compartirlos, escenarios de ciudad de aspecto metálico, sistemas de trucos cada vez más complejos, múltiples caminos de carrera...

Proving Ground, pese a tener un cierto brillo neutro en sus entornos, todavía se basa en colores exagerados, e intenta dar más importancia a la jugabilidad con el patinete que a intentar que la textura de la hierba sea realista. Mientras, se pretende añadir más cosas respecto a otros títulos, entre ellas, varios modos de jugabilidad (Rigger, Hardcore o Career), que pueden intercambiarse entre sí en cualquier momento.

Los de la clase Career son los que aspiran a ser profesionales, buscan patrocinadores e intentan labrarse un nombre entre el público demostrando sus acrobacias. Es aquí donde el elemento 'Nail the Trick' (una perspectiva ampliada a cámara lenta que se centra en los pies del skater y su tabla) se ha visto ampliado con la inclusión de 'Nail the Grab' y 'Nail the Manual'. Además de ofrecer una nueva vía de obtener las mejores puntuaciones para los jugadores que no están satisfechos con pulsar los botones del mando de forma incansable durante las acrobacias en tiempo real, añade nuevas posibilidades para improvisar: los movimientos de tabla y cuerpo pueden ahora cambiarse muchas más veces durante la animación (por ejemplo, te puedes agarrar a los camiones) y el espectáculo no termina cuando aterrizas con un fuerte sonido después de vuelo y con los pies en su posición correcta.

Respecto a los Riggers, son los responsables de que la opción "Crea un parque" aparezca en el juego principal y tenga una mayor presencia que en *Project 8*. Si eres Rigger, tienes a tu disposición todo el terreno que quieras para rodar sobre tu patín. Una nueva habilidad que permite encaramarse a los sitios también permite acceder a nuevas zonas. Así, se puede entrar en un museo para grabar un programa con personajes conocidos de la televisión.

Por último, los jugadores Hardcore intentan superar los límites, a veces de forma literal. Cuentan con un movimiento llamado 'Skate Check', que les permite apartar de su camino a guardias de seguridad y otros miembros de la autoridad, o saltar y caer al suelo con suavidad. También pueden patinar por el interior de piscinas con forma de cuenco (de modo similar al modo Bert Slide que apareció sutilmente en *American Wasteland)* cuyos bordes pueden usarse para hacer "slash grinds", una variante con ángulo del grind normal. Los skaters Hardcore pueden alcanzar velocidades impresionantes. Pulsar un botón en el mismo momento que el patinador toma impulso con el pie permite acelerar de forma significativa, lo suficiente para atravesar grandes huecos sin tener que aferrarse a vehículos o tomar carrerilla.

Progresar a través de cada una de estas categorías también presenta pequeñas variaciones en lo que respecta a la apariencia del personaje. Los Career empiezan a lucir elementos de marca, los Hardcore ganan cicatrices y los Riggers se equipan con herramientas. Las opciones de creación de personajes también han sufrido una valiosa resurrección por encima de las irrisorias posibilidades disponibles en *Project 8*. Sin embargo, el mejor añadido tiene forma de refugio personal, un espacio con dimensiones de almacén que cuenta con los temas que tú mismo has elegido: pantallas, objetos decorativos y tu colección de tablas. Se trata de un pequeño nivel personalizable que otros usuarios pueden visitar durante las sesiones online.

Una de las omisiones online que más se echaban de menos en *Project 8* también ha regresado. Se trata de "Horse", un modo de juego donde el perdedor de una serie de batallas de puntos gana las letras de una palabra predeterminada por uno de los jugadores (preferiblemente un insulto fuerte, claro). Tiene un aspecto estupendo y permite que el anfitrión elija exactamente qué objetos deben estar en un solo combo, o incluso marcar metas personalizadas.

Si esto parece exagerado para un juego cuya versión anterior salió hace tan sólo seis meses, hay que destacar algo muy esperanzador: el equipo responsable de *Gun*, el atractivo western de amargo destino, comenzó a desarrollar *Proving Ground* cuando *Project 8* estaba en la mitad de su desarrollo.

Y no olvides que, si quieres ganar, deberás terner mucha habilidad para encadenar una acrobacia con otra.

PLATAFORMA: **360, PS3 Y OTRAS**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **NEVERSOFT**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



Photography: Andrew Linnett

JUEGOS DE GUERRA

UN VIAJE A UNA BASE DE ENTRENAMIENTO DEL EJÉRCITO DEMUESTRA QUE LA GUERRA SE PARECE CADA VEZ MÁS A UN VIDEOJUEGO

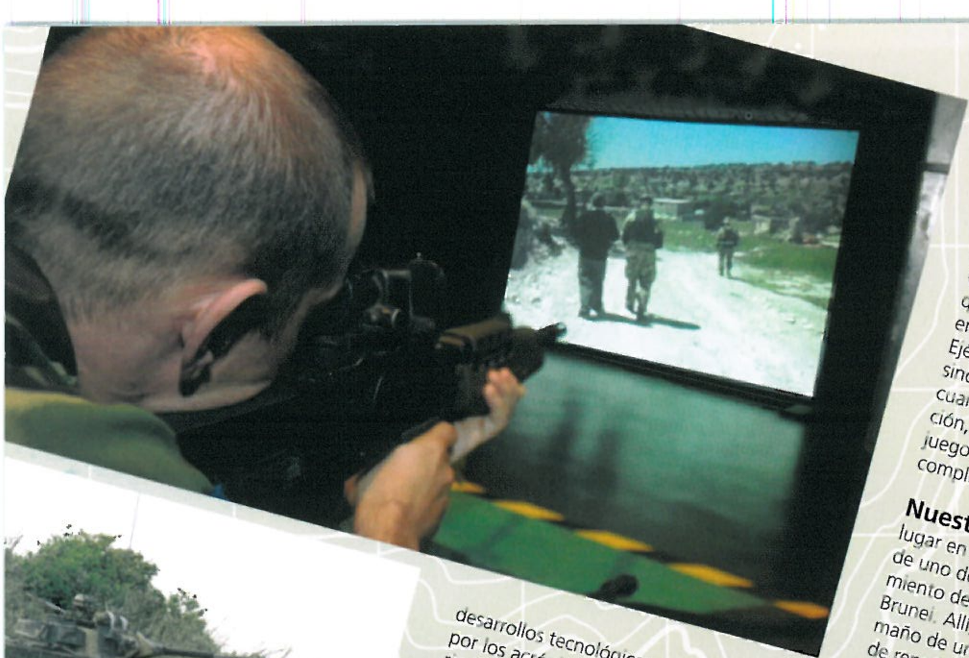
"Yo no quiero ser soldado, mamá. No quiero morir", cantaba John Lennon en 1971, justo en el momento de máxima oposición en todo el mundo a la guerra de Vietnam. Sin embargo, en 2007, en plena oposición mundial a la invasión de Iraq, la mayoría de nosotros sí que queremos ser soldados... y viajeros espaciales, criminales endurecidos o pilotos de Fórmula 1. Y es que ser videojugador es convertirse en lo que uno desee sin poner en riesgo la propia vida en un campo de batalla o en un circuito de carreras. Esa inmortalidad encaja muy bien con el mundo real. No es necesario alistarse en el Ejército, que, por cierto, no tiene suficientes soldados y no paga demasiado bien. Tampoco es necesario acudir en misiones de paz al Líbano o a Afganistán. Y mucho menos ir a Iraq. Evita jugarte el pellejo, libérate de las intrigas geopolíticas, y concéntrate en tus habilidades: descubrirás que jugar con videojuegos y trabajar de soldado empiezan a parecer casi lo mismo.

"Habilidades y adistramiento" es la expresión que el teniente coronel **Tim Coombe,** supervisor del programa de simulación del Centro de Guerra Terrestre del Ejército Británico, utiliza para describir los principales puntos del entrenamiento virtual que sus soldados llevan a cabo. Los fundamentos no suenan demasiado desconocidos: buena coordinación, capacidad para procesar y responder a estímulos de diversas fuentes visuales y sonoras en situaciones caóticas, y habilidad para establecer en un instante juicios lúcidos sobre temas cruciales.

Puede que hasta el lanzamiento de *Full Spectrum Warrior* todo esto no tuviera sentido, pero ahora sí. Como jugador llevas mucho tiempo puliendo tus habilidades en muchos campos de batalla, incluso en el caso de que nunca hayas disfrutado un juego bélico, categoría de la cual, con independencia del predominio del violeta sobre el caqui, sería absurdo excluir a *Halo*.

Incluso a un nivel general, en cuanto que son entidades culturales e industrias en sí mismas, las fuerzas armadas y el negocio de los videojuegos poseen una buena cantidad de rasgos comunes: un predominio masculino abrumador y de valores tradicionalmente viriles, una tendencia casi fetichista hacia los nuevos









Las armas dan sensación de realidad, pero los vídeos resultan algo primitivos. Aunque eso no mejora las posibilidades de éxito de un civil.

desarrollos tecnológicos, y una devoción por los acrónimos y demás variedades rimbombantes de jerga ininteligible.

El Ejército Británico es consciente de todo ello, razón por la cual el primer grupo de periodistas invitados a probar estas tecnologías de entretenimiento en la localidad de Warminster no procedían de grandes periódicos ni de revistas militares, sino de una selección de publicaciones sobre videojuegos.

El Ejército es una organización que depende del Estado y, por tanto, de los Presupuestos Generales. Pero el Ejército, como cualquier organización sufragada con dinero del contribuyente, siempre quiere más ingresos de los que consigue. Y necesita ahorrar. Por ese motivo, según Coombes, se hacen las simulaciones de guerra con una secuencia de diagramas y dianas de disparo sobre una pantalla de proyector, lo cual permite que los soldados aprendan habilidades y estrategias que antiguamente tenían que adquirir con ejercicios de campo mucho más costosos, arriesgados y prolongados. Ahora, la tecnología les proporciona una familiaridad que ayuda a reducir al mínimo los errores con munición real en el mundo real, y, además, permite que el Ejército experimente conflictos y tipos de combate que nunca se habían producido antes.

Pero otro aspecto importante de esta tecnología es la ayuda al reclutamiento: para quienes dudan si alistarse o no, es una oportunidad para descubrir que el entrenamiento militar tiene que ver más con aparatos y con emocionantes despliegues visuales, y no con extraños rituales para novatos y marchas de 40 kilómetros con mochilas al hombro llenas de ladrillos. Coombes no llama 'juegos' a los sistemas que se utilizan, ni oculta el hecho de que en realidad todo el entrenamiento del Ejército no está pensado para divertirse, sino para librar una guerra. No obstante, cuando llegamos a las áreas de simulación, seguimos con la idea de que es un juego y de que intentaremos vaciar por completo el cargador del arma.

Nuestro primer ejercicio tiene lugar en las instalaciones cubiertas (DCCT) de uno de los 155 campos de entrenamiento desperdigados entre Gibraltar y Brunei. Allí, frente a una pantalla del tamaño de una pared, se alinean cinco rifles de repetición modificados y conectados a tubos de gas, de modo que siguen disparando como si tuvieran balas en su interior. Esas armas pueden cambiarse por otras que imiten las propiedades del arma original a la que sustituyen. La pantalla y el software muestran vídeos con gente real desde un solo ángulo de cámara, o bien visualizar material generado por ordenador de un terreno y unos oponentes que controla a distancia el supervisor.

Los escenarios que vemos están ambientados en una ciudad polvorienta (quizá iraquí), en un punto de control, y, luego, en una manifestación tumultuosa en la que los lugareños protestan en un pequeño pasillo de paredes de adobe. Tenemos instrucciones de no disparar demasiado pronto, y sabemos que el hecho de que un árabe lleve un arma puede ser simplemente un símbolo de estatus… Mirar a través de la mirilla del rifle hace que la ciudad se convierta en una serie de objetivos potenciales. El número de aumentos convierte una ciudad habitada por ciudadanos que hacen su vida normal –tipo *Zelda*–, en un nuevo nivel a lo *Silent Scope*. Hay que estar atento a las imágenes y no creer que hay peligros donde no los hay. "Animamos a los soldados a mantener 'los dos ojos abiertos' todo el tiempo", explica el oficial supervisor. Nosotros intentamos estar atentos para no perdernos detalle y mantenernos alerta, aunque es verdaderamente difícil.

Pero esto en realidad consiste en disparar, aunque en el vídeo no se ven efectos de disparo. Cada uno de ellos es representado en tiempo real por una efímera marca verde acompañada por el número del rifle desde el cual se ha disparado. Los impactos se analizan después, cuando dos equipos de cuatro 'expertos' en videojuegos puntúan a los alumnos.



Los controles de los tanques recuerdan los mandos de las consolas, pero son mucho más complejos.

Mark Mears es relaciones públicas de la compañía estadounidense FATS, responsable del sistema de procesado central y de los accesorios para el DCCT, así como de las soluciones de software que vende a un puñado de ejércitos de todo el mundo. Mears presenta un soldado poligonal en un exuberante entorno verde. Vemos que sus ojos se mueven a derecha e izquierda, siguiendo la cámara, y le escuchamos decir que, a diferencia de sus camaradas del vídeo a pantalla completa, él es 'real' y que moriría si le dispararan con precisión con munición virtual. Mears explica cómo el instructor puede mover libremente la cámara, sujetarla a vehículos, atravesar muros con ella. Habla excitadamente de futuras actualizaciones gráficas que incluyen movimiento real para la hierba, edificios que se destruyen y soporte aéreo. En cuanto al audio, funcionan con ruidos de fondo más naturales: niños que chillan, perros que ladran… Lo más emocionante de todo, desde luego para él, es la llegada de un software que simula una nueva arma antitanque.

Según Mears, incluso las herramientas analíticas tienen un parecido asombroso con las del género shooter. Y nos recuerda que esta tecnología es solamente para propósitos de 'análisis', sólo gente real del rango apropiado está autorizada para usarla para su 'evaluación': hay todo tipo de disparos e impactos, una sobreimpresión (al estilo de la línea de salida de una carrera) del movimiento ideal de la pistola durante la acción del tiroteo, y la habitual opción de desactivar el retroceso para







ayudar a esos reclutas novatos que no son demasiado diestros en el gatillo. ¿Cómo podríamos no disfrutar del espectáculo? "Son juguetes de hombres", dice Mears.

Acabamos de pasar a una sala de conferencias. Allí, el teniente coronel **Nick Bailey**, que dirige una unidad de Entrenamiento Combinado con Armas Tácticas (CATT), nos muestra en una pantalla un embarrado desierto poligonal en el que un general puede practicar una 'gestión del campo de batalla' con infantería y vehículos de tierra y de aire. Uno de los objetivos clave, según Bailey, es generar el mismo tipo de inmersión que el que se apodera de su hijo de 14 años cuando juega a *Age of Empires*. Es idéntico a *Advance Wars*, aunque sin un estilo artístico claro. "Me gusta poner a prueba los límites de mi creatividad", dice sonriendo tras echar un vistazo a una de sus tres opciones de entorno. Es ahí donde reside una diferencia importante. "Nosotros operamos conforme a la Ley de Murphy", advierte. "No reiniciamos el ejercicio si el general hace algo mal, sino que tiene que esforzarse por salir del enredo".

La siguiente fase de la experiencia CATT tiene lugar en el interior de un simulador de conducción. A pesar de que por fuera es sólo una caja metálica que llama poco la atención, el interior es una réplica perfecta del modelo militar al que imitan. Nos metemos en una de ellas y encontramos el interior de un tanque Warrior, con todos los elementos del salpicadero –indicadores, botones y conmutadores– y, en lugar de una ventana, cuatro pantallas con las que se tiene una visión simulada de 360 grados. La acción comienza persiguiendo a un tanque enemigo, y acabamos en una ciudad en la que las ambulancias necesitan protección contra francotiradores ocultos en azoteas.

Bailey nos explica que, hace un tiempo, controlar un tanque era cuestión de luchar a brazo partido con pesados mandos. Pero ahora, como consecuencia de la 'generación Nintendo', tanto el volante como los botones son sensibles al tacto. Pero, apretujado en el interior y encorvado sobre el asiento del artillero –con un pesado casco conectado a un micro y escuchando instrucciones de radio–, el sistema demuestra a los soldados que esta realidad está más cercana de lo que creen.

Una vez más, fracasamos en nuestra misión. Como pasa con los rifles, se trata de una experiencia que anima y frustra al mismo tiempo las experiencias del jugador de videojuegos. El modo de control es absolutamente familiar, pero la dinámica del juego no lo es. El riesgo está por todas partes, pero la recompensa no aparece por ningún lado: nada de tablas, nada de distintivos especiales para los mejores tiradores, ni elaboradas animaciones de las muertes, ni escenas visualmente llamativas, ni nuevos poderes, ni escenas cargadas, ni mensajes de 'nivel completado'. En cuanto al alcance del rifle, un periodista había dicho que le gustaría tener una de esas armas instalada en su salón, y luego se quejó a una soldado de que no le dejaban disparar ráfagas a todo lo que se moviera. Ella le contestó que la clave del ejercicio era aprender cuando no disparar. Todo totalmente conocido, por tanto, pero aun así desconcertante, incómodo, limitado por múltiples restricciones legales y procedimentales y poco dispuesto a proporcionar las dosis habituales de gratificación: así es como te hacen sentirte estos ejercicios virtuales, a diferencia de los videojuegos.

"NO REINICIAMOS EL EJERCICIO SI EL GENERAL COMETE ALGÚN ERROR; TIENE QUE ESFORZARSE PARA SALIR DEL LÍO"

ESPECIFICACIONES Y VIOLENCIA

Entrenamiento de Combate Cuerpo a Cuerpo (DCCT)

El DCCT es un sistema de práctica de tiro para soldados de infantería. Es una creación de la compañía estadounidense FATS que implanta "soluciones de entrenamiento virtual" no sólo para el Ejército, sino también para empresas y entidades civiles donde los empleados han de aprender a interactuar con el público. Hasta ocho soldados pueden alinearse frente a la pantalla, y todos son controlados por un oficial que maneja el ordenador central con una consola, la cual ejecuta los videos a pantalla completa o procesa el contenido generado por ordenador para el ejercicio elegido. No todos los componentes de ese ordenador están disponibles comercialmente –el procesador Pentium IV a 2,8 GHz, sí–, pero su hardware está diseñado para adecuarse a los estándares comerciales del entorno PC. El instructor puede asignar a cada arma determinadas características, como cierta tendencia a atascarse. Además, cada una de ellas lleva un dispositivo láser por infrarrojos que mide la precisión del disparo y el movimiento del arma que provocó que el proyectil adquiriera determinada trazada. "Tienes que examinar cómo utilizas la información –asegura el portavoz de FATS– porque puedes dañar la autoconfianza de alguien si no tienes cuidado. Resulta tan preciso que puede hacer que un disparo realmente bueno parezca malo".

El soldado raso de 21 años **Pete Wilson** es experto en ejercicios virtuales y en videojuegos. Tiene una Xbox 360 y un escuadrón de admiradores en su cuartel de cualquier cosa que vaya desde *Rainbow Six* a *FIFA*. Y él, además, no puede evitar compararlo todo con la realidad. Es una enciclopedia viviente de ejemplos de cómo su trabajo y su hobby se entrelazan el uno con el otro.

"Yo juego un poco más despacio. Si yo mismo, que soy un soldado con cinco años de experiencia, me pusiera a jugar con un videojuego al lado de un civil, jugaría de una manera abismalmente diferente que él. Sería mucho más táctico. Estaría todo el tiempo pendiente del mejor momento para descargar toda mi artillería sobre él y matarle. Mi rival se lo pasaría pipa luchando contra mí y al final, por mucho que intentara evitarlo, él perdería. Y seguramente se enfadaría consigo mismo, y yo le contestaría: 'Soy un soldado, vale, y si yo estuviese en tu situación luchando contra un soldado enemigo, estaría tan muerto como tú estás ahora'".

Es especialmente positivo entrenar para aquellos que quieren salirse del sota-caballo-y-rey de los juegos en que no hacen más que comprobar la munición y el depósito de combustible. Según Wilson, "es bueno que los juegos se hayan vuelto tan realistas y que te obliguen a pensar sobre la acción a realizar. Y mi tra-







bajo me ayuda a jugar con videojuegos, del mismo modo que, lo creas o no, jugar con videojuegos me ayuda en mi trabajo como soldado de infantería", sostiene el soldado Wilson.

Wilson ha jugado a un montón de juegos basados en luchas muy reales, o al menos muy verosímiles, al estilo de las películas de batallas, pero el juego que considera el más preciso es *Gears of War*. Wilson no da importancia a que sus enemigos no provengan del planeta Tierra. El juego es muy detallista, y la sensación de manejar el armamento, el énfasis en encontrar lugares para protegerse y la suerte de contar con armas de primera son los factores que más le apasionan, mucho más que las luchas temáticas que resultan tan atractivas y fantasiosas.

No obstante, Wilson no compró el juego como si fueran deberes para casa, sino porque quedó deslumbrado por unos anuncios en televisión que mostraban algunos de sus increíbles gráficos. Lo cual plantea otra cuestión importante: como dueño de una videoconsola de nueva generación bien adiestrado en el manejo de shooters de alto voltaje, ¿alguna vez te has distraído de tu entrenamiento militar a consecuencia de la pureza inmaculada de los entornos y los efectos generados por ordenador? "En el CATT, sí", confiesa. "Los gráficos no son buenos, pero ¿qué sentido tiene desperdiciar dinero en los gráficos? El elemento del entrenamiento físico es lo que le da sentido. ¿Por qué hacerlo superbonito si puede ser feo y aun así cumplir su función?"

"SER SOLDADO ME PERMITE JUGAR CON VIDEOJUEGOS Y, LO CREAS O NO, ME AYUDA EN MI TRABAJO EN INFANTERÍA"

La palabra 'videojuego' seguramente se ha convertido en habitual a la hora de analizar e informar del actual conflicto en Iraq, ya sea a través de testimonios de soldados, de reportajes de periodistas o de argumentos de pacifistas. En un capítulo sobre la guerra virtual del libro *Second Lives*, Tim Guest, columnista de **EDGE**, cita a un soldado estadounidense que, a su regreso de Iraq, afirma: "He visto cómo mataban a gente inocente... Te abstraes totalmente del valor de la vida humana y sientes como si estuvieras inmerso en un videojuego".

Si la guerra se ha convertido en un videojuego, ¿implica eso que habría que culpar de ello a los militares? ¿Estamos insinuando que su creciente dependencia de la tecnología ha abstraído a los soldados del mundo real en el que están luchando y las previsibles víctimas que están a punto de producir? Y, si es así, ¿cómo podría el piloto de un bombardero invisible a los radares disparar a través de un ordenador que apunta automáticamente sobre sus objetivos y sentirse menos afectado que los americanos que dejaban caer bombas con nombres graciosos sobre una ciudad japonesa, o un comandante de submarino a punto de disparar un torpedo sobre un barco mercante que se encuentra a varias millas?

Los soldados que juegan a videojuegos en Warminster no se indignan con los juegos que escamotean la parte fea y adornan las guerras reales en su software de entretenimiento. En ocasiones incluso son capaces de disfrutarlo, y sus licencias y su falta de verosimilitud se dan por buenas y se pasan por alto, igual que sucede con las películas.

Algunos jugadores que juegan a la guerra son más propensos a perder los papeles, pero por muchos disparos que realicen en un videojuego de guerra, nadie saldrá nunca herido de verdad. Cierto, jugar a juegos online que realmente te induzcan a pensar que estás luchando en el ejército estadounidense y dándolo todo por tu dios y por tu patria puede provocar cierta angustia, por el efecto psicológico que los juegos bélicos tienen sobre las mentes del mundo real. Pero ver la frustración que sienten los jugadores de gatillo fácil por los retrasos y las incomodidades de los sistemas de entrenamiento del ejército real sólo sirve para recordar las diferencias que hay, y que siempre seguirá habiendo, entre el ocio y el software de entrenamiento militar propiamente dicho.

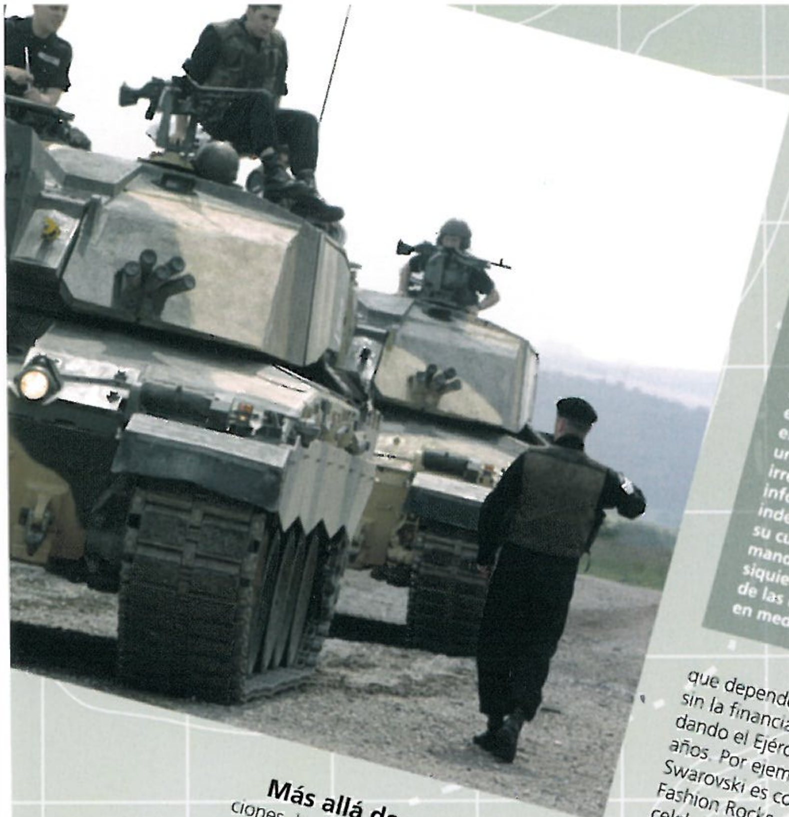


Si los juegos son una manifestación artística deberían ser capaces de lograr todo lo que el arte es capaz de conseguir. Lo mismo puede decirse si son sencillamente una forma de entretenimiento. Desde la *Ilíada* de Homero hasta los vídeos de rap, pasando por MASH, la teleserie de los años 70, las ficciones siempre han explotado los atractivos y los peligros de la guerra para contar historias apasionantes. Los juegos llevan décadas haciendo eso con plena eficacia. Aunque el detalle audiovisual de los videojuegos modernos conserva escaso paralelismo con los desnudos iconos pixelados de antaño, no hay ninguna razón filosófica clara por la que *Call of Duty* debiera ofender a alguien que no se haya molestado antes con *Dogfight*, ni repeler a ningún jugón que estuviera encantado de encarnar una guerrilla antigubernamental ilegal contemporánea en *Contra*. O, antes de eso, cualquiera que haya disfrutado alguna vez invadiendo países en *Risk*, gozando con *Action Man* o, sencillamente, jugueteando con soldaditos de plomo.

Se da incluso el caso de que asesinar virtualmente puede ayudar a mantener la paz en el mundo real: es un desahogo seguro para impulsos biológicos que no tienen espacio en el mundo desarrollado. En su libro de 2003 *The Essential Difference*, el psicólogo británico **Simon Baron Cohen** expone que, pese al esfuerzo por la igualdad, hombres y mujeres piensan y funcionan en general de maneras muy diferentes. Baron sostiene que en las sociedades primitivas, una de cada tres muertes masculinas se debían a luchas por mantener el estatus. Eran instintos asesinos o impulsos de formar parte de la elite de la sociedad. Si se consiguen dominar esos instintos destrozando un ejército sin salir de casa, probablemente podrás seguir siendo el padre modélico que lleva a los peques al cole a la mañana siguiente. Quizá los militares tengan derecho a considerar a los jugadores de videojuegos como potenciales reclutas: sin la opción de canalizar esos arrebatos antisociales ante una pantalla, igual más de uno y más de dos se habrían enrolado hace años.







ESPECTÁCULO SOBRE RUEDAS

Entrenamiento Combinado con Armas Tácticas (CATT)

El Ejército británico asegura que el sistema CATT, de 600 millones de euros, es el más avanzado del mundo en su clase, y que supera a sus equivalentes estadounidenses. Se trata de un sistema de control digital para ejercicios de simulación y permite que artilleros y conductores se coloquen en reproducciones exactas de las cabinas y recibir y responder a órdenes de un oficial responsable. La inversión fue cuantiosa, pero actualmente también lo usan otros ejércitos, y gracias a ello sus costes operativos están descendiendo. Además de permitir la simulación de conflictos en tres terrenos diferentes –el sur de Inglaterra, el norte de Europa y el desierto californiano de Mojave–, los soldados pueden incluso ejercitarse en tiempo real dentro de simuladores de vehículos específicos conectados en red. Después de algunos problemas iniciales con el autobloqueo del equipamiento y fallos en el software, nosotros finalmente nos embarcamos en una misión de tanques: hay que sentarse en el asiento del artillero en un simulador mientras el conductor sigue a un colega a través de diversas irregularidades del terreno, y después patrullar por una ciudad sobre la que hay informes de actividad de francotiradores. El comandante posee una visión independiente y la posibilidad de sincronizar las visiones de los distintos artilleros por su cuenta. Tales prestaciones, como disparar y hacer zoom, se controlan con unos mandos direccionales en el volante-controlador, que recuerda el mando de la N64. Ni siquiera bajo las órdenes de un comandante que había recorrido el escenario más veces de las que podía recordar fuimos nosotros capaces de encontrarlos, y el ejercicio acabó en medio de cierta confusión y, al menos por nuestra parte, sensación de fracaso.

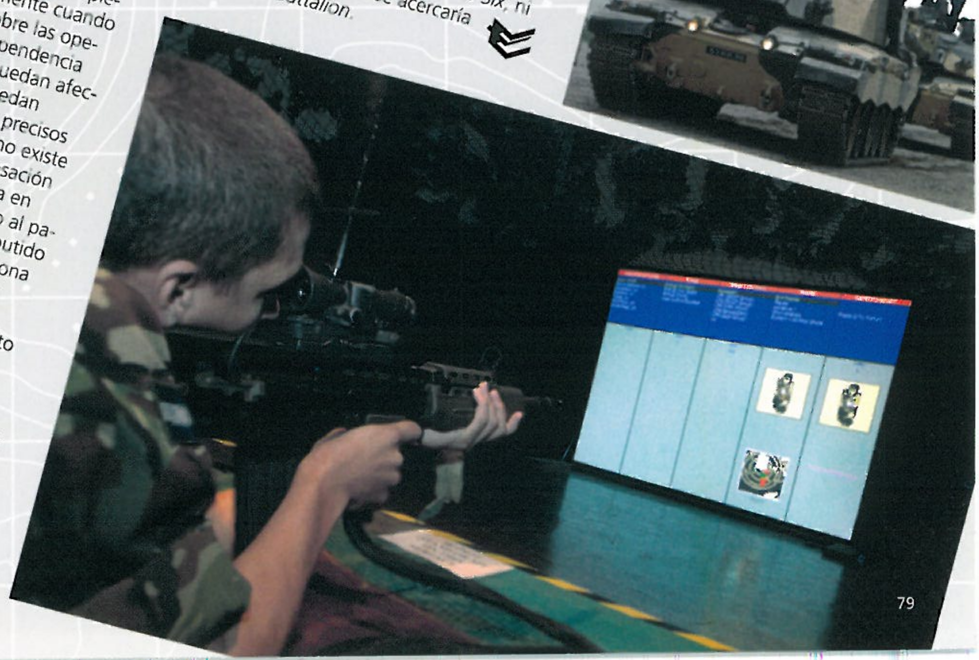
Más allá de todas estas consideraciones, los videojuegos son un insignificante ejemplo –y particularmente cándido– de la interrelación entre las tecnologías de la sociedad civil y del ejército. Si se diferencian en función de patrones morales se pasaría por alto el argumento clave de que incluso el más pacifista de los amantes de la tecnología –y, por extensión, de los videojuegos– es, ahora mismo, beneficiario de la sangre derramada en guerras pasadas. No sólo a nivel estético –porque su imaginación está marcada por la belleza de las armas modificadas de la Segunda Guerra Mundial que se usaron como parte del atrezzo de la *Guerra de las Galaxias*–, sino también a nivel práctico. Por eso, los radicales de los años 60 se refirieran de manera obsesiva al 'complejo militar-industrial'.

En la presentación introductoria a la prensa en Warminster, el primer gráfico de la pantalla después de la insignia militar era el logo de Saab. Los Humvees y los Jeeps sólo se volvieron vehículos de uso particular después de muchos años dedicados al servicio militar, lo mismo que sucede con compañías informáticas, de telefonía móvil e incontables marcas más que dependen del I+D y que no existirían sin la financiación que les ha venido dando el Ejército desde hace muchos años. Por ejemplo, la compañía austriaca Swarovski es conocida por su joyería y su Fashion Rocks, un evento anual repleto de celebridades. Pero lo que se desconoce es que obtiene buena parte de sus ingresos gracias a la venta de equipamiento óptico para uso militar. Ni siquiera hay que buscar más allá de su propia página web para saber que ese equipamiento se convirtió en "la salvación de la compañía durante la guerra". Se refiere a la Segunda Guerra Mundial, naturalmente, que estalló un año después de que los nazis hubieran incorporado a Austria al Tercer Reich.

Los beneficios de la guerra están por todas partes. Y las simulaciones bélicas se solapan en todas partes con los juegos de guerra. Pero son al mismo tiempo un mundo aparte. Buena prueba de ello es la inquietud que generan las escenas de disparos. Con la guerra de Iraq todo el mundo hace chistes sobre la popularidad de los desiertos virtuales para entrenarse y sobre el modo en que los soldados empiezan a gesticular involuntariamente cuando surge alguna conversación sobre las operaciones en la zona. Con independencia de los efectos climáticos que puedan afectar, de los accidentes que se puedan prevenir y de los absolutamente precisos salpicaderos que puedan imitar, no existe ninguna manera de simular la sensación de la tierra cuando pasas sobre ella en tu tanque, ni la sensación de miedo al patrullar por un barrio de Bagdad embutido en un chaleco antibalas que te aprisiona todo el cuerpo. "Es como cuando los pilotos de Fórmula 1 juegan con un videojuego", dijo un soldado raso adicto a *WOW*. "Puedes aprender la trazada, pero no puedes aprender qué se siente al trazar la curva".

En 2005, cuando se dio por zanjada la extraña historia de la infructuosa demanda de un ex empleado contra los creadores de *Full Spectrum Warrior*, el diario *New York Times* se puso a buscar militares reales que no fueran demasiado entusiastas del título. Un teniente coronel que probó *Full Spectrum Warrior* en la Escuela de Infantería de Fort Benning dijo: "Es un buen juego, pero no veo cómo podría entrenarme con él". Después de 'jugar' con los equivalentes del Ejército británico, no es demasiado difícil adivinar qué pretende el juego, y cuesta bastante imaginar cómo la visión en tercera persona del título podría enseñar habilidades básicas que sí enseñaría un simulador de un campo de batalla en visión general o en primera persona. *Full Spectrum Warrior* era apasionante en buena medida porque sabías que era 'real'. Regresa al juego después de luchar con rifles fallones o con tanques que no se dejan manejar, e incluso esa sensación se habrá evaporado. La ética del juego de guerra es un asunto increíblemente complejo, pero existe una triste conclusión que podemos extraer con total seguridad: si entrenarse para la guerra fuera un videojuego, no sería como *Medal of Honor*, ni como *Rainbow Six*, ni como *Halo 3*, sino que se acercaría más a *Steel Battalion*.







SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO

8,85 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

CLAVE REVISTA EDGE

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.**

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los más jugados

Colin McRae: DIRT



Aprenderse los detalles de las pistas nunca fue tan emocionante, pero es que tampoco hay muchos juegos en los que las pistas hayan tenido tanto detalle y carácter.
360, CODEMASTERS

Halo 2



Hay una feroz competencia por las posiciones de francotirador de Ascension y los púlpitos de poder de Lockout mientras nosotros volvemos al reino del multijugador.
XBOX, MICROSOFT

Pokémon Diamond/Pearl



Hemos explorado Sinnoh, pero ¿puedes ver algo si tu Pokédex está medio lleno? Es hora de hacer amigos en la oficina y cambiar cosas. Demasiado bueno para niños.
DS, NINTENDO

Pelis para el sábado noche

La toma final de las licencias de películas



Spider-Man 3 tenía un personaje principal con el que era divertido identificarse, una serie de videojuegos de la pasada generación que no estaba nada mal, y la licencia de las películas para respaldarlo... ¿Por qué ha acabado entonces como un juego mediocre?

El verano no es época para los videojuegos, pero para las películas de alto presupuesto, sí: *Spider-Man 3*, *Transformers* y *Piratas del Caribe 3* tienen una publicidad demoledora, y sus juegos son una muy buena estrategia de mercado. Si echamos una ojeada a las listas de ventas nos encontraremos, además de los ya mencionados, a *Harry Potter*, *Shrek Tercero* y *Los 4 Fantásticos*. E incluso títulos más antiguos como *Rocky Balboa* y *300* siguen siendo superventas para PSP. Por eso los desarrolladores se matan por los derechos de una peli taquillera: es la mejor forma de garantizar la inversión. Pero eso no garantiza la calidad. *Spider-Man 3* y *Transformers* están bastante incompletos: puede que parezca que es por falta de tiempo, pero no es excusa para problemas más de fondo, ya que incluso los dos provienen de títulos superiores de la generación anterior. ¿Es que acaso a los desarrolladores no les importa el material de base como para no hacer experiencias interactivas mínimamente enriquecedoras? Después de todo, los fans perdonan cualquier cosa con tal de poder ser como sus héroes: moverse como Spider-Man, volar como Superman, dar puñetazos como Rocky... por lo que al final se conforman con algo mediocre con tal de poder meterse en la piel de sus personajes preferidos.

De lo que nos hemos dado cuenta haciendo las críticas de este mes es de que *Transformers* tipifica exactamente esto: sus batallas se quedan cojas, las restringen con secuencias en las que los jugadores no tienen ningún control y que son imposibles en un videojuego. Son una muleta con la que se ocultan las limitaciones de un juego que cojea por su linealidad y por la ausencia de soluciones a sus múltiples problemas de diseño.

Las películas se desarrollan en unas cuantas horas. Los videojuegos no, y deben saber cuáles son sus puntos fuertes: han de tratarse como modos de expresión más que como simples productos de marketing. Se debe permitir a los desarrolladores crear un universo expansivo que eche un vistazo al mundo del cine de vez de cuando, más que intentar amoldar su visión a los límites del celuloide. Necesitamos que los videojuegos sean alternativas de peso a las buenas películas, no que se conviertan en meros actores secundarios.









Sistema de puntuación de EDGE: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.









THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

PLATAFORMA: DS **PRECIO:** 4,800¥ **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE (JAPÓN), 1 DE OCTUBRE (EE.UU.), 19 OCTUBRE (ESPAÑA) **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** NINTENDO **ESTUDIO:** NINTENDO







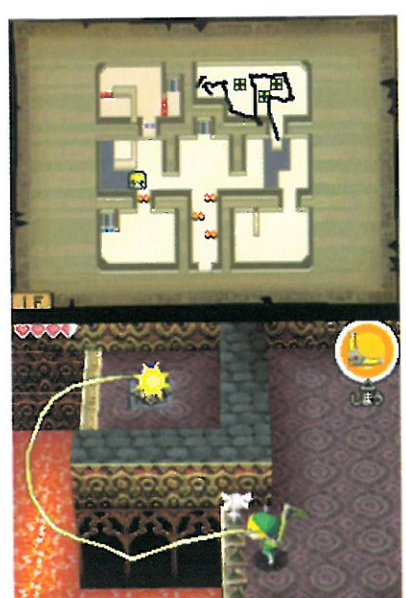
Phantom Hourglass es tan exquisito de jugar como de contemplar. Es fácilmente el juego de la DS más técnicamente sofisticado y más bello, y un retorno que se agradece al estilo dibujos animados de *Wind Waker*.

Los títulos de la serie *Zelda* casi nunca toman forma de secuencia (cronológicamente hablando). Y cuando lo hacen suele ser un síntoma de intranquilidad, de un deseo de romper los rituales de la serie y continuar bajo nuevas convenciones para descubrir qué pasará en el futuro. El último que se atrevió a ello fue *Majora's Mask*, un oscuro remate a la historia conservadora de *Ocarina del Tiempo*. Pero aunque *Phantom Hourglass* revive la inocente aventura marítima de *The Wind Waker*, no arriesga tanto. Es, después de todo, el primer *Zelda* en la plataforma más exitosa de Nintendo desde hace años, y diez millones de *New Super Mario Bros* demuestran el valor de traer antiguas fórmulas a manos nuevas.

Así que no falta una princesa en peligro, Zelda, en su disfraz de Tetra la pirata, capturada por un barco fantasma, y los esfuerzos del héroe por salvarla a través de siete mazmorras. Pero esto no es todo lo que se ofrece. A diferencia del tradicionalismo revisado de las versiones DS de *Mario Bros* y *Mario Kart*, *Phantom Hourglass* es un juego completamente remodelado por la portátil de dos pantallas. Logra alcanzar la profunda síntesis con el hardware anfitrión por la que tienen fama los diseñadores de Nintendo, pero además entiende la idiosincrasia de la DS aplicada a todos sus elementos.

Aporta una diversión instintiva e ingeniosa, y supone un nuevo estándar en diseño de interfaz, comparable con cualquier otra plataforma. Aunque alardea de los mismos vibrantes y sólidos gráficos en 3D que corrieron por las venas de *Wind Waker*, *Phantom Hourglass* sigue la acción desde una perspectiva superior, y durante su mayor parte, creado exactamente igual que los clásicos 2D de la serie. A Link se le controla con el stylus, o, mejor dicho, con él se controla a su hada estilo Navi. Es como si de él se desprendiera un stick analógico, proporcionando un control incluso aún más sensible y preciso. En apenas unos minutos de juego, la idea de volver a un control basado en el pad resulta impensable. Es incomprensible que no se haya aplicado a más juegos de DS.

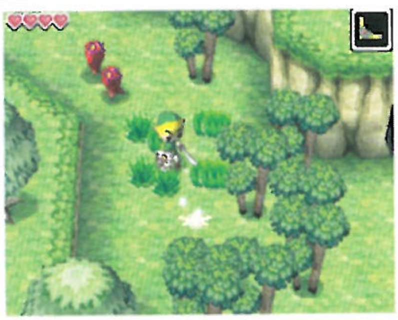
Logra alcanzar la síntesis con el hardware por la que tienen fama los diseñadores de Nintendo, y entiende la idiosincrasia de la DS



El juego puede controlarse exclusivamente con el stylus, pero con cuatro botones como acceso directo. La elegancia del esquema de control da esperanzas de que un día Nintendo lo traslade a la Wii con tanta perfección.

Para abrir un cofre, accionar una manivela o hablar con alguien, tócalo y Link correrá hasta él. Para lanzar una bomba o apuntar con una flecha, mantén un gatillo para armarlo y toca justo donde quieres que el proyectil aterrice con una efectividad a prueba de fallos. Los ataques con la espada se realizan mediante toques rápidos, cortes y movimientos circulares, cuyo resultado en la hoja es tan real que no necesita explicación.





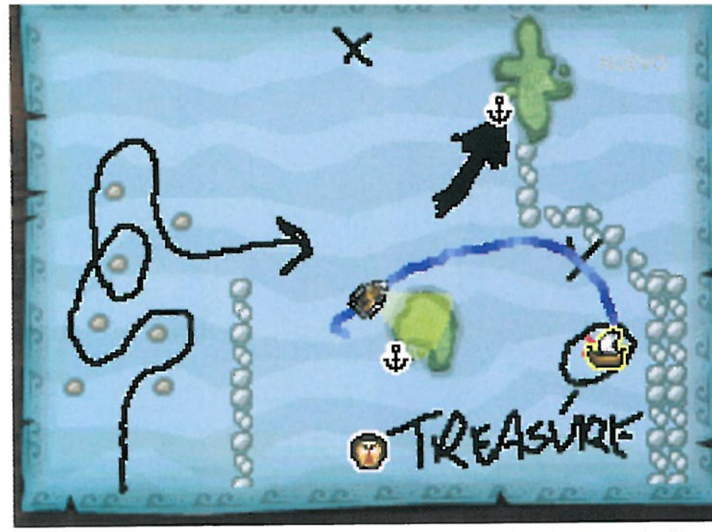
El bumerán sigue cualquier trayectoria que le hayas establecido en el aire. El mapa se sitúa en la pantalla superior la mayor parte del tiempo, pero hazlo bajar y podrás escribir en él de tu puño y letra. Un toque maestro que transforma la experiencia *Zelda* junto a sus brillantes puzzles, que aprovechan esta característica de forma consciente. Los mapas han sido siempre una parte crucial de los RPG y los juegos de aventura, y nunca han sido tan bien integrados o implementados como hace *Phantom Hourglass*.

Y en ese contexto, la exploración marítima del mundo oceánico de *Wind Waker* encaja fabulosamente. Sus aguas forman un cuerpo mucho más compacto que en el título de GameCube; usas el stylus para guiar el rumbo de este dandi de los mares que está hecho el capitán Link. Al no necesitar controlar el desplazamiento de la nave, mientras estás en ruta puedes mirar alrededor de la vista en 3D y verte inmerso en batallas de cañones con los enemigos. No todo el tedio que trajo consigo la parte naval se ha aliviado –de hecho, la parte romántica se ha evaporado–, pero se agradece el cambio de ritmo, animado además por un nuevo minijuego de la búsqueda del tesoro. Toda esta faceta de caza-tesoros es opcional, pero la búsqueda de nuevas piezas para personalizar tu nave resulta tan compulsiva como sin sentido.

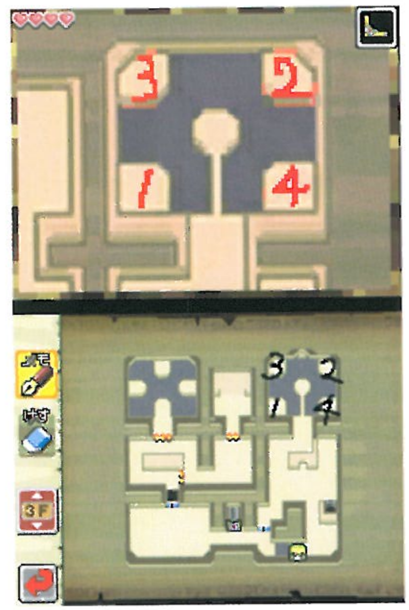
El mar también añade un sentido de expansión a lo que es un *Zelda* muy comprimido, con relativamente pocas misiones alternativas y en el que vagas por las ciudades sólo en los leves interludios entre sus pequeñas mazmorras, densas, variadas e infectadas de puzzles. De las seis mazmorras principales, sólo la última supone un reto importante, pero todas son ricas en ideas para explotar las nuevas interacciones que aporta *Phantom Hourglass* al máximo.

Y aquí es cuando el *hourglass* (el reloj de arena que da nombre al título) aparece, manteniendo a Link vivo en los periodos en los que entra en contacto con la venenosa niebla púrpura. Las zonas con niebla proporcionan un refugio total de ese reloj y son una oportunidad para orientarse: sin ellas, revisitar zonas pasadas hubiera sido una seria frustración. Y se erige como un refrescante e inteligente nuevo elemento de diseño, sin el que los jugadores habrían estado acercándose hacia las convenciones de los *Zelda* en 2D, y además es un buen regalo para el excelente y pequeño modo multijugador.

En la serie *Zelda, Phantom Hourglass* es una propuesta sólida y ligera. Un juego que cuide y adorne un diseño nutrido, justo lo que *Zelda* necesita. Pero en el catálogo de DS resulta un título titánico, quizás el mejor hasta la fecha, y la máxima expresión de los encantos de esta portátil: soplar en el micro para navegar por el mar, triangular la posición de una cueva secreta, mover rápidamente la DS para transferir de una pantalla a otra un sello, tomar notas y marcar itinerarios, y por encima de todo, controlar a ese indómito e irreprensible pequeño héroe con tanta perfección y urgencia que sólo trae una cosa a la cabeza: aventura. Es uno de los más grandes títulos de toda la serie, no hay recomendación más alta que ésta. **[9]**



Los tesoros son de dos tipos. Piezas para tu embarcación que se asignan aleatoriamente a cada cofre –con lo que puedes tener varias duplicadas–. Y crestas, que sirven para subir de nivel a tus tres hadas.



Es difícil pensar en un solo título firstparty de DS que no haya influido en *Phanthom Hourglass* de alguna forma, desde *Brain Training* a *Animals Crossing*. Su deseo de tomarlos prestados, junto a un diseño innovador, define un auténtico juegazo de segunda generación.

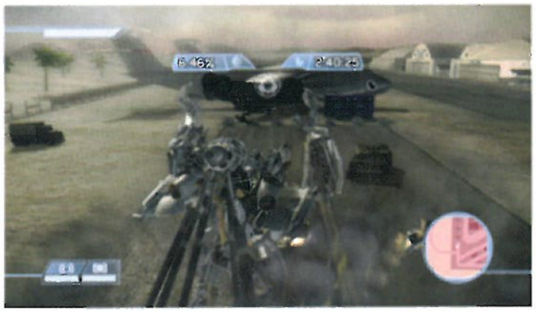
Los enfrentamientos contra los jefes finales añaden más grandeza al usar ambas pantallas, y a veces cambiando la perspectiva. Los mejores combates ponen a Link en los ojos de un enemigo invisible cuyo punto de vista está arriba de la pantalla; sólo debes encontrarte, apuntar y disparar.

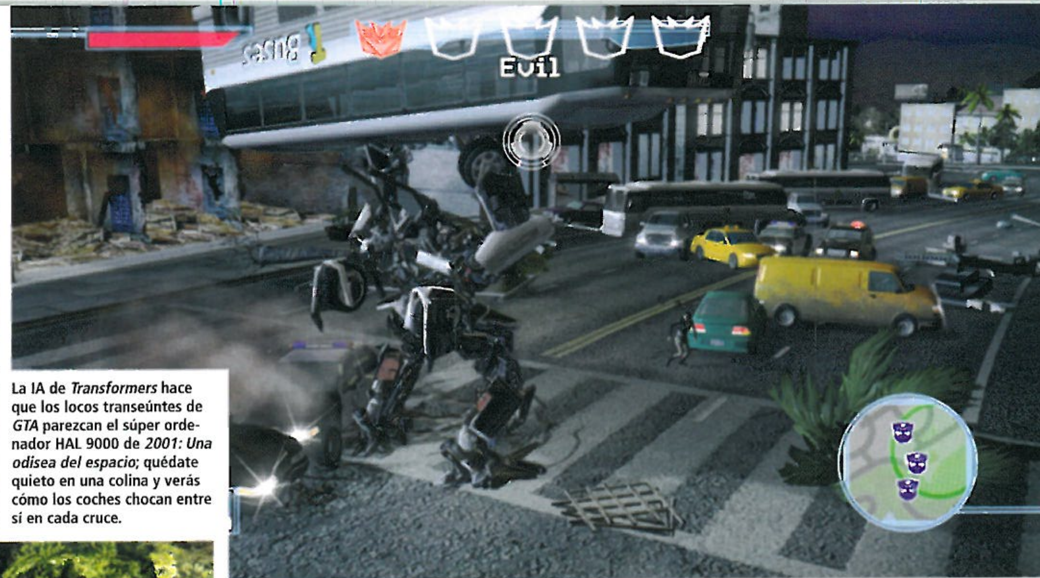


La caza del Triforce



La decepción por el abandono de una versión adaptada a DS de *Four Swords* se ha reducido con el simple, pero endiabladamente entretenido, multijugador de *Phantom Hourglass*. Modelado después de las secciones de infiltración del castillo del Rey de los Mares, el juego para dos jugadores pone a uno al mando de Link y al otro al de los tres guardias que cambian de posición en el mapa. Link debe recoger segmentos del Triforce –cuanto más grande sean, más puntos valen, pero más lento hacen que se desplace Link al cargar con ellos– y llevarlos hasta la zona segura sin que lo atrapen. No tiene nada especial, pero los laberintos bien diseñados hacen que sea divertido, adictivo y competido, y además incluye wifi, ad hoc y descarga.





La IA de *Transformers* hace que los locos transeúntes de *GTA* parezcan el súper ordenador HAL 9000 de *2001: Una odisea del espacio*; quédate quieto en una colina y verás cómo los coches chocan entre sí en cada cruce.





Las animaciones son decentes, pero el combate mano a mano se echa a perder por clamorosos bugs de clipping que afectan a todo el juego. Incluso las tareas más sencillas, como agarrar algo, acaban siendo molestas.

TRANSFORMERS: EL VIDEOJUEGO

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, PS3, Wii
PRECIO: 59,95 € (Wii), 69,95 € (360, PS3), 49,95 € (PSP, PS2), 39,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: TRAVELLER'S TALES

Había muchas esperanzas puestas en que esta licencia de una película de éxito pudiera producir un videojuego decente por dos razones. Primero, el acercamiento de Atari a la franquicia que llegó a PS2 en 2004 cumplió de forma notable y demostró que podía construirse un videojuego coherente del conflicto entre Autobots y Decepticons. Y segundo, el estudio creador, Traveller's Tales, ha demostrado de sobra que es capaz de tomar la licencia de una película y manufacturarla como un producto fresco, tal como hicieron con *Lego Star Wars*.

Pero este pobre juego no sólo falla en seguir las pautas de sus antecesores, sino que también desperdicia todo el material de la película, copiando su acción en una serie de repetitivos y simples sucedáneos. Incluso aunque el código hubiera alcanzado su forma completa (y se ha quedado muy lejos de lograrlo), *Transformers* tampoco habría sido un buen juego. Describirlo es enfadarse al recorrer el enorme listado de elementos desastrosos al que se le ha puesto el nombre de *Transformer* y que al menos, resulta visualmente atractivo. Aunque, dado que los desarrolladores han creado un mundo deprimentemente incapaz, lo justo sería atribuir este mérito al estudio de producción de la película, quien ha sido lo suficientemente magnánimo para compartir materiales y arte con este videojuego.

Comparar a *Transformers* con cualquier otro título de mundo abierto solo haría resentirse al género. Que los entornos sean geométricamente cuadrados y poco texturizados es un problema menor cuando todos los kilómetros de su extensión están cerrados por unos muros invisibles y unas insípidas vistas, que los hacen repetitivos en cuestión de minutos. Mientras se te permite escoger la misión conduciendo hasta el verde de la "zona de acción" los beneficios de un mundo *free roaming,* son una mera ilusión en un escenario que no tiene nada interesante que ofrecer, aparte de distraerte antes de aceptar la misión. Complétala y acabarás sumido en una espiral –busca zona, entra en zona, acepta misión– que deberás repetir hasta el infinito.

Hablando de las misiones, se basan en un mínimo número de unas mecánicas muy pobres, que van desde lo poco inspirado a lo atroz. El núcleo de estas tareas, conducir y pelear, está esencialmente mutilado, con coches que flotan y un combate casi totalmente reducido a lanzarse trozos de los escasos escenarios. Pocos de tus oponentes son vulnerables a tus disparos, y muchos de ellos bloquearán tus intentos de golpearles cuerpo a cuerpo, lo cual te aboca a agarrar cualquier objeto cercano y arrojárselo esperando dañarlo, un proceso repetitivo hasta la extenuación, tedioso, y reducido hasta el sinsentido por la deplorable implementación, repleta de bugs. *Transformers: El Videojuego* es una calamidad lamentable, una experiencia infinitamente menos pulida que la película desde la que se intenta inspirar y, en última instancia, una buena oportunidad desperdiciada. Activision podría haber tenido más fé en el film en lugar de buscar su propia interpretación que ha culminado en una auténtica aberración que debe ser enterrada en lo más profundo del Ártico. **[2]**

Lamentable-bot



La pelea con Bumblebee es un buen ejemplo de lo poco reconfortante que es la experiencia de *Transformers.* Derrotarlo es un proceso verdaderamente aburrido, simple hasta el punto de lo absurdo y dilatadamente largo. Y entonces, el momento de la victoria acaba interrumpido por una escena cinemática prerrenderizada en la que el Transformer al que acabas de reducir a escombros es resucitado, escapando a otro escenario para que repitas el deleznable proceso y lo liquides otra vez. Este es el formato del juego entero; una cruda y triste repetición intercalada con cinemáticas que te hacen trampas.





Volar es menos terrible que conducir, y los niveles de los Decepticon son más divertidos, la mayoría porque tienes barra libre para destrozar cosas. Aunque aburre pronto.





A la izquierda, las almas pueden absorberse para rellenar una barra de magia que te permite lanzar diferentes hechizos. Hitoshi Sakimoto, compositor de la banda sonora revisada de *Final Fantasy Tactics,* ha escrito la música de *Odin Sphere* y aporta aún más riqueza a su mundo.



ODIN SPHERE

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 40 $ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU., JAPÓN), POR CONFIRMAR (EUROPA) PRODUCCIÓN: ATLUS USA ESTUDIO: VANILLAWARE





Los europeos no nos beneficiaremos de sus esfuerzos, pero es encomiable el trabajo de Atlus para cuajar un lanzamiento simultáneo en Estados Unidos y Japón, un movimiento que parece será habitual en esta empresa.

P*rincess Crown,* una de las joyas japonesas de la Saturn, está considerado uno de los mayores logros de las 2D. En *Odin Sphere,* una semi continuación de este Action RPG de hace más de una década, la historia parece repetirse. Llegando tarde al festín de software de PS2, *Odin Sphere* se descubre para mostrar uno de los trabajos más espléndidos que se han hecho nunca con *sprites* en 2D. Los entornos con scroll parallax, con más planos que capas tiene una cebolla, atrapan al ojo dentro de un mundo de fantasía púrpura en el que los sprites se mueven ágiles, vuelan, y blanden espadas en primer plano en unos combates dignos de coreografías de ballet. Excepto los obvios diseños anime, los visuales traicionan a un equipo artístico con exceso de imaginación.

Las extrañas y exageradas proporciones del cuerpo de los personajes aportan individualismo, mientras que los gigantescos jefes finales necesitarían tres pantallas para poder encajar. Pero toda esta ostentación gráfica tiene un precio muy alto. La exuberancia, inventiva e inimitable personalidad del apartado visual parece haber engullido toda la atrevida creatividad de los desarrolladores. En sus mecánicas y diseño, el juego reniega de aplicar la fórmula probada y comprobada y pronto absorbe cualquier emoción inicial que el mundo de Erion pueda provocar.

Esencialmente, *Odin Sphere* es un *beat'em up* de scroll lateral que te da control sobre cinco personajes diferentes. Cada uno aporta un hilo argumental diferente a la historia y, a pesar de los diálogos banales, la interpretación de las voces y el guión se las apañan para motivarte. Controlándolos, los personajes tienen un sencillo repertorio de movimiento, de los que un doble salto y un ataque especial son los únicos que instan a hacer algo distinto a los combos machacabotones. Los niveles se comprimen en un conjunto de pantallas circulares e interconectadas. Corre hacia la izquierda todo lo que puedas y aparecerás justo en la pantalla anterior, de la que provienes. Cada una de ellas tiene una entrada y un cierto número de salidas que conducen al resto de pantallas vecinas, según una estructura de panal de abejas. Derrotar a todos los enemigos supone recibir como regalo cofres del tesoro e ítems, cuya calidad y cantidad se determina por tu habilidad en el combate.

Ciertos tirones presentes en casi cualquier circunstancia –excepto en las escenas de vídeo– minan la belleza de *Odin Sphere*. Y es que el juego te lanza montones de enemigos para subir así la dificultad y prolongar la experiencia. Y de esta forma tendrás además que luchar contra tu paciencia junto al resto de enemigos a medida que el juego se ralentiza, de una manera tan escandalosa que es posible hasta contar el número de frames por segundo. Esto, unido a otros molestos fallos, amarga la experiencia: no puedes saltarte el texto y los elevados tiempos de carga entre pantallas rompen un ritmo de juego rápido y fluido. El extremadamente estricto límite en la cantidad de objetos que puedes llevar –incluso cuando se incrementa con una mejora– hace que la microgestión del inventario esté llena de interrupciones en un título que incita a la recolección y acopio de ítems.

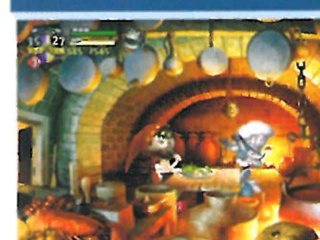
Que todas estas quejas no acaben arruinando la experiencia antes se debe a la inusual coherencia artística que consigue alcanzar el fascinante mundo del juego. Pero la sensación de algo familiar rompe el hechizo visual para revelar un juego repetitivo bajo esa cautivadora máscara, uno que requiere mucho tiempo y esfuerzo para poder ser desenmascarado totalmente. **[6]**



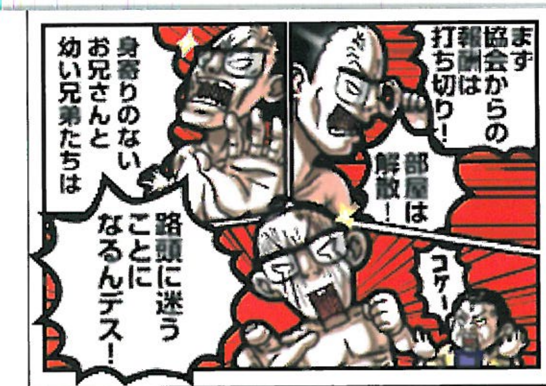


Es posible que la traducción al inglés de *Odin Sphere* carezca de la imaginación de otros de sus recientes trabajos, pero el excelente doblaje dual, en japones e inglés, contribuye a dotar de vida al guión.

Comida para pensar



Una de las diversiones centrales de *Odin Sphere* es su síntesis de ítems y formas de cocinar. Los enemigos dejan caer todo tipo de víveres, y comértelos le aporta experiencia a tu personaje. Los restaurantes que aparecen por los niveles te permiten probar recetas para crear menús que aporten experiencia extra. También se te incita a improvisar pócimas, pero como la interfaz para combinar los ingredientes está poco trabajada, pocos jugadores se animarán a explorar todas sus posibilidades.





OSU! TATAKAE! OUENDAN 2

PLATAFORMA: DS PRECIO: 6,000¥ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN) SIN CONFIRMAR (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: NINTENDO PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: INIS





En una de las historias, un luchador de sumo pelirrojo tiene la obligación de ganar un torneo para apoyar a sus hermanos pequeños. Inis se lo ha debido pasar en grande con la interpretación de las voces y gritos a lo 'ouennndaaaan', especialmente en la canción sobre un hombre-lobo que acaba con un alarido.

A dos bandas



Una novedad de esta segunda parte es la introducción de un guión que está por encima de las canciones individuales. Va de rivalidad entre las estrellas del primer juego, los ouendan de Yuhi Town, que actúan en todas las canciones que tienen lugar en la cara este del mapa, y los ouendan de Asahi Town, un nuevo equipo con, digamos, menos apariencia fascista. Los dos equipos tienen diferentes estilos de canto, pero la competición entre ellos acaba cuando unen fuerzas para interpretar una cancion final, que, como en el primer título, transporta al juego de su escala local a global.

Después del tour internacional con la vestimenta occidental de *Elite Beat Agents, Ouendan 2* aterriza firmemente en el país del sol naciente. Regresa a una versión 3D de la ciudad bidimensional en la que en el 2005 tuvieron lugar esas encantadoras historias del día a día exageradas con tino, e incluso incluye cameos de los mismos protagonistas. *Ouendan 2* presenta los ajustes e innovaciones que *Elite Beat Agents* incorporó a la serie y algunos propios. El esqueleto básico no se ha alterado: cada una de las 16 canciones –más 3 desbloqueables– es una hilarante historia de un personaje frente a la adversidad que necesita a un equipo de animadores para que, siguiendo el rimo de la canción, le inspire confianza.

Esto se logra mediante toques, trazos y siguiendo puntos giratorios que aparecen en la pantalla táctil de la DS a la vez que la música suena, unas canciones que vuelven a sus raíces J-Pop. La sólida expresión musical sigue intacta, con la excepción de un par de pistas, como *Kibun Jojo* de Mihimaru GT, en la que puede ser complicado de seguir el ritmo. La curva de dificultad en el modo normal es algo más caritativa que en el primer título, y el añadido de poder saltar las intros que incluyó *Elite Beat Agents,* la habilidad de guardar datos de repeticiones, y el modo multi para hasta cuatro jugadores, junto con su modo fácil –que permite comenzar justo en el punto exacto de la canción donde fallaste– han hecho de *Ouendan 2* un título más afable, si es que no lo era.



Esta canción es sobre el coro de una chica, que tiene tan pocos miembros que está apunto de separarse. Parece una historia sosa, pero se anima al aparecer un jabalí al final de la música *(Real Life Real Hart,* de Kaela Kimura).

Pero parece que para mitigar esto se ha introducido un horrible modo hardcore: en su nivel fácil los círculos que marcan los toques en la pantalla desaparecen; en el medio, los marcadores aparecen sólo unos instantes; y en el difícil ni siquiera se muestran. Decididamente, apto sólo para hardcores. La historia es más de lo mismo: las canciones cuentan, entre viñetas, problemas como un niño que moja su cama por las noches, un joven que sufre de insomnio, el bloqueo del escritor, o un estudiante recién graduado que se enfrenta a un examen para un trabajo.

Cada una está animada con el delicioso, y en ocasiones extraño, aspecto de cómic animado. Muestran un estilo visual casi idéntico al original, aunque se perciben ligeros retoques que los han hecho más consistentes y vibrantes. Donde las historias de *Ouendan 2* difieren es en el uso del texto, que ha aumentado y son algo más culturalmente japonesas; parece que el primer título se quedó con todas las situaciones sencillas y gráficas que los desarrolladores han podido imaginar. El resultado es un nuevo surrealismo, aunque entretenido de principio a fin. Por poner un ejemplo; aparece un anciano contando que para poder cobrar su pensión, debe derrotar a un ogro que habita una isla



Algunos personajes aparecen en otras canciones además de en la suya propia: aquí, el luchador de sumo de arriba no consigue tapar un agujero en la presa del niño que se orina por las noches. *Ouendan 2* también incluye un cameo muy Nintendo.

que visitó cuando era joven. Y un vendedor de zapatos dispara a las estrellas en busca de ovnis para hacer que éstos se estrellen y vender a los alienígenas sus artesanas creaciones. Aunque los detalles pueden ser fantásticos, la base de desafío, amor, decepción o esperanza siempre están presentes.

Las nuevas canciones e historias y el ajuste en las mecánicas hacen que *Ouendan 2* sea una elección muy apetecible para la importación. La delicia jugable que la serie ha instaurado sobre la universalidad de la música y la adversidad personal, prevalece. **[8]**









El multijugador online ofrece un número aceptable de modos deathmatch, pero, sorprendentemente, no incluye el cooperativo.

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC PRECIO: 59,95 € (360), 39,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: SOUTHPEAK ESTUDIO: ARTIFICIAL STUDIOS

En un tiempo en el que faltan juegos de Xbox 360 con soporte multijugador en una única pantalla, *Monster Madness* debería ser una llegada oportuna; un vibrante arcade de disparos para cuatro jugadores a través de 20 niveles repletos de horror de serie B. Las barras a los lados de la pantalla proporcionan una lista constante de las actividades de tu robot, mientras que los radios que salen de tu *mecha* indican el alcance en el que sus ataques cuerpo a cuerpo podrán activarse, y alternativamente, el límite de tus escudos. Tiene la clara intencionalidad de ser el sucesor espiritual a ese caótico clásico para SNES y Mega Drive, *Zombies Ate my Neighborgs,* e incluye una temática similar de terror adolescente, matanzas y clichés ochenteros junto con una abundancia de monstruos de todas clases extraídos de los anales del género cinematográfico. Pero aunque *Monster Madness* pone mucho empeño en el cooperativo, con algunos modos online, sufre de una pobre ejecución y una serie de malas elecciones a nivel de diseño.



Los zombies explosivos correrán hacia ti y se inmolarán provocándote grandes daños. Es mejor guardar las armas de larga distancia para este tipo de enemigos, tumbándolos antes de que entres en su radio de acción.

Desafortunadamente, estos fallos se concentran en un área crucial; los controles no se han pensado bien para el pad de 360, y hacen un uso poco intuitivo de los sticks analógicos como botones de salto y agacharse. El combate está poco refinado: tienes pocas opciones de diezmar a la masa de atacantes con las que el juego te bombardea continuamente y sin piedad, e inviertes la mayoría de tu tiempo retrocediendo y eliminando a los enemigos uno a uno según se acercan a tu posición. La gran variedad de armas construidas poco a poco y los absurdos enemigos hacen que la colorida experiencia visual del juego y su magnífica e hilarante explotación de las películas de serie B se frustren.

Además, en contadas ocasiones el juego se alza por encima del machacabotones que parece ser para aportar elementos razonablemente tácticos, y acabas reservando la munición de las armas de largo alcance para momentos clave y utilizando catanas, bates y bastones de animadora en el cuerpo a cuerpo. Eso si el cambio de armas no fuera tan torpe, mezclando en el proceso los gatillos secundarios, pad y botones frontales. Los muros invisibles, el recurso menos elegante del diseño de videjuegos, abundan, a veces entre dos áreas explorables sólo para forzar al jugador a seguir la ruta preestablecida. Que puedas saltar grandes secciones simplemente machacando el botón de esquivar sugiere un fallo en el equilibrio de los controles con la integración del diseño. No puedes cargar desde el menú principal los escasísimos puntos de control, lo que te fuerza a repetir todo el nivel entero desde el principio si no lo completas de una sentada. Dado que estos *checkpoints* no te restablecen la salud y que las máquinas expendedoras que sí lo hacen escasean aún más que los puntos de control, te encuentras fácilmente con que continúas el nivel prácticamente sin energía y con menos posibilidades, sin más solución que repetirlo otra vez desde el principio. Este problema prácticamente desaparece en el cooperativo, ya que puedes resucitar a tus compañeros caídos. De hecho, e inevitablemente, el juego entero es indescriptiblemente más entretenido cuando lo juegas con tus amigos en casa –ya que no se puede jugar cooperativo online–, aunque nunca se aleja de un mero arcade.

El problema es que, mientras los jugadores pueden estar ávidos por el tipo de cooperativo que ofrece *Monster Madness,* su diseño áspero lo hace poco apetecible. **[5]**

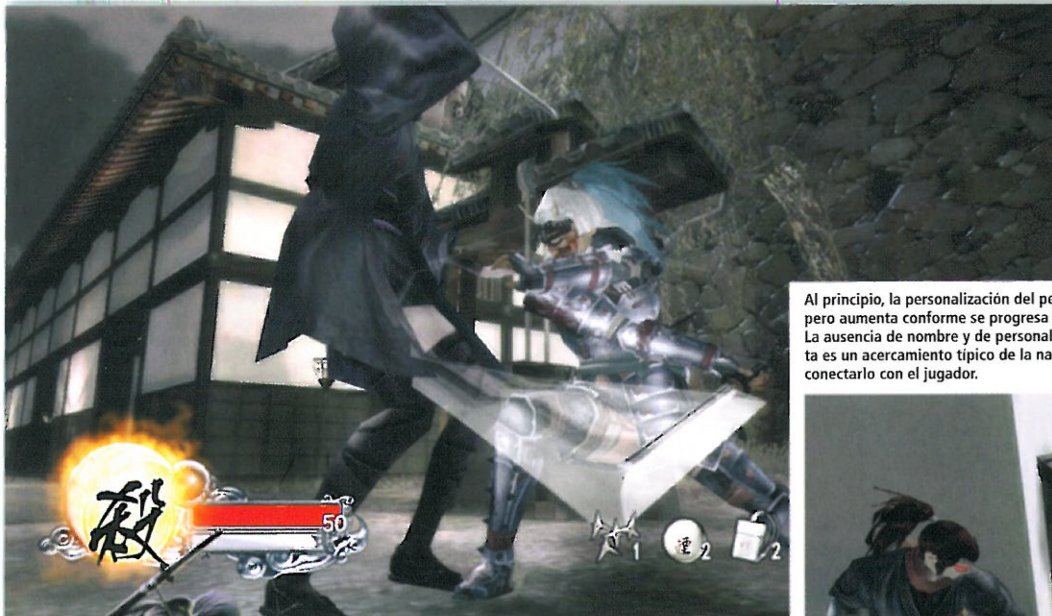


No intentes buscar coherencia en los enemigos con los que te cruzarás en las misiones; cruzar el lago del parque –una de las peores secciones de todo el juego– presenta un enfrentamiento con barcos piratas.

Taller mecánico



Para obtener el mejor resultado de las exóticas armas que ofrece el juego debes recolectar todo tipo de piezas, engranajes y repuestos que, repartidos por los niveles, podrás ensamblar en el taller Demon Hunter para crear una herramienta que sea letal. Al principio parece un elemento extraído directamente del RPG, con diferentes proporciones para cada tipo de arma, pero al poco descubres que no puedes desarrollar una estrategia concreta: no puedes ver cuantos componentes de cada tipo llevas y cuantos te faltan para obtener el armamento deseado.





Al principio, la personalización del personaje es escasa, pero aumenta conforme se progresa en las misiones. La ausencia de nombre y de personalidad del protagonista es un acercamiento típico de la narrativa para conectarlo con el jugador.



Estos escenarios tan planos esconden una atmósfera evocativa que se sirve del sentido de tiempo y lugar que transmite innegablemente la banda sonora, con reminiscencias de Otogi. Es una pena que en los entornos de un mismo nivel la música se repita de principio a fin.

TENCHU Z

PLATAFORMA: XBOX 360 PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
PRODUCTOR: MICROSOFT ESTUDIO: K2

Cortes cortos



Hay un sistema oculto de combate con espadas que sólo se muestra al completar una porción significativa del juego. Combos, malabarismos y bloqueos dan la impresión de sofistificación, pero el esfuerzo se echa a perder porque los rankings de las misiones se basan en el número de enemigos ejecutados con *stealth kills*. Los enemigos carecen de una buena planificación, lo que permite estrategias que abusan de su IA, como empujarlos cornisa abajo o atacarles mientras te provocan.

Es muy fácil menospreciar a *Tenchu Z*. Técnicamente, no parece más que un título de la primera Xbox pasado por la alta definición. Los modelados de los personajes, sus animaciones y las texturas son básicas, y la inteligencia artificial sólo funciona durante diez segundos tras los que vuelve a unos patrones prefijados que se pueden superar con facilidad, haciendo que los enemigos huyan despavoridos. Los diseños de los diferentes niveles se reutilizan en numerosas ocasiones y su modo multijugador parece hecho a toda prisa, como si se les hubiera ocurrido en el último momento. Tan es así, que basta correr directamente hacia los objetivos ignorando todo lo demás para completar las diferentes fases en un par de minutos. Con todo, se nota que *Tenchu Z* no ha tenido demasiado presupuesto.

Y aun así, poco importa toda esta retahíla de quejas porque es un juego que demuestra que, a pesar de todo, ha entendido muy bien ciertas cosas importantes. Mientras que durante mucho tiempo el sigilo se ha definido





en los videojuegos como esconderse entre sombras o tras una caja y observar los patrones de la inteligencia artificial antes de realizar los movimientos oportunos cuando no hay moros en la costa, el protagonista de *Tenchu Z* es ágil, rápido y capaz de causar daño con brutalidad y precisión quirúrgica. Esta sensación la recrea el jugador mediante tres importantes habilidades de las que dispone el ninja. El jugador dispone de las dos primeras en todo momento: el eficaz gancho para trepar hasta los tejados y una facilidad pasmosa para aterrizar silenciosamente en el suelo desde las alturas. Combinadas, el efecto es demoledor.

El reducido tamaño de los niveles acaba siendo irrelevante cuando te das cuenta de que la diversión sólo radica en moverse por ellos. Los entornos no son los sórdidos y repetitivos pasillos de otros títulos del género, sino que ofrecen muchas posibilidades: caminar sobre tejados, correr por un edificio sin ser visto, descender silenciosamente justo a espaldas de un enemigo, utilizar un golpe mortal sólo pulsando un botón del mando y, después, volver a las alturas y buscar una nueva víctima.

La tercera habilidad del ninja es el *stealth kill*. En principio puede parecer igual que lo que se ha visto en multitud de ocasiones en otros títulos del género: acercarse sin ser detectado a la espalda de un enemigo y pulsar el botón cuando aparece un círculo que indica que puede ser agarrado por el cuello para dejarlo sin sentido o ejecutarlo en el acto. Es un juego que resulta familiar: encontrar un lugar donde esconderse, esperar a que se presente el enemigo de turno, aparecer por su espalda, matar sin piedad. Y sigues corriendo y encontrando enemigos detrás de las esquinas, y sigues luchando...

Es sorprendente cómo una simple idea puede añadir tanta diversión al juego. Ya no es necesario agazaparse la mayor parte del tiempo en las sombras, sin moverse, ocultándose para no ser descubierto. En su lugar se puede adoptar una táctica más agresiva corriendo hacia el enemigo, aunque éste se acabe de dar cuenta que estás ahí. No es una nueva vuelta de tuerca a las mecánicas ninja, pero es un añadido que acaba por agradecerse mucho. Los niveles son muy pequeños y muy fáciles si se juega únicamente para completarlos y no para divertirse.

La poco pulida inteligencia artificial del juego encaja perfectamente en este propósito, ya que no son más que un puñado de soldaditos de juguete esperando a que se acabe con ellos en un mundo mecanizado y memorizado, tanto en rutinas como en situación. *Tenchu Z* es un juego que está repleto de fallos, pero todos ellos pueden ser invisibles cuando se disfruta de la experiencia de jugarlo simplemente por diversión. **[6]**



Cualquier ejecución que implique penetrar la carne con la espada se recompensa con chorros de sangre. Es un efecto muy estilizado, violento y abstracto, muy en la línea del resto del diseño visual. El sonido que acompaña es un sample barato típico del género de las artes marciales, pero la combinación es una gozada.



TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

PLATAFORMA: PC PRECIO: 19,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: GRIN

Ubisoft esta cambiando la estrategia para dominar el mercado multiplataforma: antes, títulos de éxito en un sistema eran automáticamente convertidos a otros con ports que no lograban comprender la idiosincrasia de su medio original. Ahora, con *GRAW 2* en PC, la compañía está lista para lanzar adaptaciones casi por completo diferentes a otras plataformas, pero manteniendo el mismo nombre. Y casi es un progreso. Aunque esta incursión de los *Ghost* en PC sigue esencialmente la misma historia y utiliza muchos de los diálogos de consola, el juego es nuevo del todo, destacando las tácticas más complejas.

Además de la opción para cambiar a una perspectiva en primera persona, el juego te ofrece un alto control sobre tus tropas: el tercer botón del ratón sirve para seleccionar individualmente a los miembros de tu unidad. Un mapa táctico expandido te permite establecer puntos intermedios para las tropas, poner órdenes en cola y ejecutarlas después en tiempo real. Los niveles, aunque comparten objetivos similares en Xbox 360, no copian su diseño literalmente, y permiten muchísima más libertad en tu acercamiento al objetivo de la misión. Es un admirable intento de trasladar una fórmula con sabor a consola hacia el paladar más complejo de los usuarios de PC.

Desafortunadamente, aparecen un gran número de elementos sin pulir. Por ejemplo, tus compañeros de escuadrón son más simples que un canto del río: cuando finalmente responden a tus órdenes, su capacidad para encontrar el camino correcto deja mucho que desear, y se mueven erráticamente por el camino hasta donde has marcado, llevándose en el intento todo sigilo o cobertura que hubieses conseguido. Su incompetencia no sería tan problemática si *GRAW 2* fuera menos duro con sus puntos de control.

A menuto te encontrarás jugando secciones muy largas una y otra vez, sólo por ser abatido por el enemigo en el último segundo, como resultado de un pico en el nivel de dificultad, u ocasionalmente por fallos del proceso de testeo que te dejan inmóvil y vulnerable durante una escena cinemática. En su mayor parte, el juego se ha reposicionado con inteligencia para los usuarios de PC, pero la presencia de elementos sin pulir escoltados por fallos menores reduce la experiencia, oscureciendo los merecidos esfuerzos de sus creadores. **[6]**





GRAW 2 **aporta algo extraño para un juego de PC, y es que no puedes salvar donde quieras. La situación no varía mucho al cambiar el nivel de dificultad.**





CALLING ALL CARS

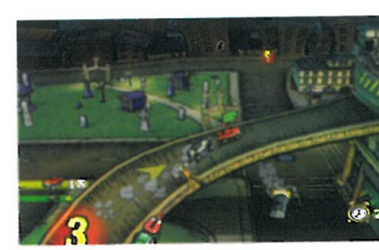
PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 9 € (PLAYSTATION STORE)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: SONY



Cada uno de los cuatro mapas tiene sus obstáculos especificos, pero en varias ocasiones éstos se amontonan en ciertos edificios, y no todos son destructibles. Una oportunidad perdida.

Calling all Cars es un juego raro, raro, raro que está en la PlayStation Store. Enfocado al multijugador, y con cuatro coches compitiendo por atrapar criminales fugados y devolverlos a la cárcel, está hecho desde lo simple, pero adolece de superficialidad. Vayan por delante las cosas buenas: la producción es valiosa y los gráficos estilo cómic tienen carisma; son coloridos y se complementan perfectamente con la divertida banda sonora amenizada por comenarios hilarantes y ácidos. *Calling all Cars* alcanza su máximo nivel en la experiencia multijugador para la que está diseñado, llegando a brillar, pero está más concebido para jugar con la pantalla partida que mediante Internet.

Al principio puede parecer un título interesante, pero pronto revela una alarmante escasez de contenido: los cuatro mapas se juegan en unos 20 minutos, y las variaciones que aporta no son lo suficientemente tan marcadas como para hacer que alguno de ellos enganche hasta jugarlo constantemente. *Meshed* aportó en la anterior generación una variedad mucho mayor de mapas y modos de juego y, en algunos aspectos, hasta lucía mejor, junto a unas batallas a cuatro jugadores que proporcionaban una mayor vida que la de *Calling all Cars.* Parece ser un reflejo del hecho de que los desarrolladores están creando juegos para venderlos a precio de superproducción pero resguardándose en la poca inversión como excusa para justificar la escasez de contenido. *Calling all Cars* se ha compuesto con maestría, pero tiene fallos básicos que no pueden obviarse. No hay suficientes mapas ni diferencias suficientes entre los vehículos y no consigue solidificar su material base en un armazón robusto. **[6]**





Tras entrar en el coche, el delincuente vuela por los aires mientras se intenta apuntar a la zona de aterrizaje (una diana roja). Este multijugador es uno de los mejores momentos del título.



EXIT 2

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 29,99 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRODUCCIÓN: TAITO ESTUDIO: TAITO









Exit 2 presenta varios obstáculos relativamente simples, desde evitar fuegos a abrir puertas o lanzar un objeto, pero la combinación de estos elementos se demuestra sorprendentemente compleja.

El *Exit* original fue un título que aportó caché al catálogo de PSP, un híbrido plataformas-puzzle de animación con reminiscencias del venerado clásico *Flashback* y un estilo visual con vivos colores y finas líneas que encajaron en la portátil perfectamente. La continuación supone el retorno de Mr. Esc, un escapista que debe moverse a través de escenarios que han sufrido todo tipo de catástrofes y desastres para rescatar a los supervivientes.

Existen distintas reglas para cada tipo de superviviente: los niños no pueden nadar, pero pueden gatear por espacios pequeños para alcanzar ítems, mientras que los adultos pueden empujar pesados bloques, pero necesitan ayuda para escalarlos. Aunque los niveles se rigen por un límite de tiempo, el juego te obliga a pensar detenidamente; la mayoría de las veces encuentras la solución completa a la situación antes de dar un solo paso. Este ritmo lento puede llegar a ser una frustración porque los cronometrados niveles de *Exit 2* no permiten tiempo material para enmendar posibles fallos de tu plan, y te obligan a comenzar de nuevo el reto si te equivocas.

Pero esto no es tan catastrófico como pueda parecer porque todos los niveles son relativamente cortos, pero esas repeticiones comienzan a hacerse pesadas por los repetitivos samples de sonido. El juego incluye una cantidad ingente de contenido, y Taito promete que habilitará 400 nuevos niveles para descarga. *Exit 2* es más de lo mismo, pero con generosidad, con lo que el conjunto se mantiene vigente. **[7]**



Conforme progresas, tienes más movimientos, como con este ascensor, que te permite guiar a tu cohorte cual manada de Lemmings.



HOUR OF VICTORY

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC PRECIO: 59,95 € (360) 44,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: MIDWAY ESTUDIO: NFUSION





La misión de la fuga del castillo conduciendo un tanque recoge uno de los peores elementos; los Nazis empleando algún extraño tipo de cemento que hace que tus cadenas se hundan en el suelo.

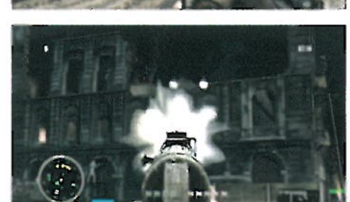
Míralo así: no habría habido Segunda Guerra Mundial si algunos americanos no hubieran llegado tarde. Viendo la oportunidad de lanzar una de las últimas ofensivas antes de que todo el mundo acabe cansado de títulos bélicos ambientados en este conflicto, Midway ha intentado explotarlo con un shooter en primera persona, olvidándose de incluir la mayoría de elementos necesarios para hacerlo funcionar. No es normal que un juego de guerra contenga una potentísima mezcla de aleatoriedad, mediocridad y náuseas, pero nFusion, desarrollador de los prescindibles *Dirty Dozen* y *Line of Sight: Vietnam,* lo ha conseguido.

Muchos de los oficiales de alto rango de *Hour of Victory* parecen maquillados, las paredes están recubiertas de un extraño tipo de cera o gelatina y los Nazis corren erráticamente de habitación en habitación varias veces antes de cubrirse. Abundan el clipping y los errores de detección, la geometría entra y sale a voluntad y la mezcla del sonido surround es la peor que hemos oído nunca. Construido casi íntegramente robando partes a otros juegos de éxito como *Call of Duty, Medal of Honor* e incluso *Commandos,* el juego las hilvana tan mal que incluso rompe elementos tan básicos como la recarga automática de munición o los arcos de lanzamiento de las granadas.

Su característica estrella, un trío de personajes que resuelven cada objetivo a su propia forma, es una patraña, ya que los niveles imponen unas reglas antinaturales sobre quién puede ir a una zona: Sólo un Ranger puede trepar por una cuerda; únicamente el Espía posee las herramientas para forzar una puerta, y el Commando, la fuerza bruta para mover un obstáculo.

No es que *Hour of Victory* esté técnicamente anticuado, tan sólo es incompetente; sus gráficos pasables son el único mérito del Unreal Engine 3 que emplea. Aquellos fanáticos de los Logros pueden al menos aprovecharse de su desesperada generosidad, y los fans de los juegos más mediocres y desastrosos tienen aquí una seria apuesta de la que hacer chistes. Cualquier otro tipo de público que intente jugarlo acabará disparándose en el pie. **[2]**





Además de uno de los peores mapas de Captura la Bandera, no ha habido ningún intento de reequilibrar el modo deathmatch.

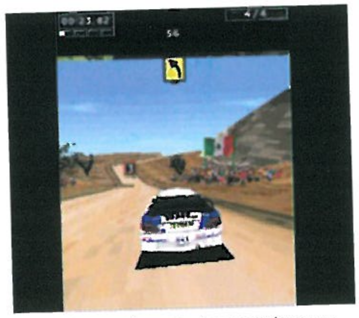


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3D

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR, VODAFONE, YOIGO
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
ESTUDIO: I-PLAY WEB: WWW.IPLAY.COM

Después de unos comienzos titubeantes, parece que los juegos en 3D se están instalando definitivamente en los móviles. Pese a que todavía quedan retazos de la generación pasada, que obliga a publicar versiones 2D y llegar al mayor número de público posible, las 3D son claramente la opción de futuro y los juegos más espectaculares disponibles en este momento parecen haberse abonado a esta nueva generación.

Un buen ejemplo es *WRC 3D*, un título que recuerda a los primeros juegos de rally 3D para PC, pero esta vez aparece en exclusividad para teléfonos móviles. No le faltan las características del género de rallies: licencia oficial, automóviles deportivos de todas las marcas, circuitos oficiales e incluso detalles gráficos muy sorprendentes para lo que es habitual en los juegos de móviles. Llama la atención la calidad de los modelados de los coches y especialmente la física de sus movimientos, que resulta bastante suave. No es que haya muchos circuitos, pero resultan lo bastante difíciles como para no limitarte a dar vueltas y vueltas. Cada curva necesita de una velocidad ajustada a su radio y no resulta tan fácil adelantar en cualquier recta que veas, pues los coches competidores corren que se las pelan. En este punto, los diseñadores han conseguido un equilibrio bastante interesante entre dificultad y adicción.


Se agradece que los coches tengan un buen modelado y no parezcan la típica caja de cartón con ruedas tan habitual en otros juegos.


Si rompes el coche con los obstáculos del circuito, deberás empezar la carrera de nuevo.

Como punto negativo están los habituales: unos controles que se quedan cortos para la gran jugabilidad que ofrece el género de carreras, ya que la posibilidad de enganchar un volante al terminal todavía es muy remota. Pero si los móviles se convierten realmente en los sustitutos de las consolas portátiles como algunos "gurús" del mercado predicen, sí que aparecerá toda una gama de accesorios para disfrutar mucho más de los juegos. **[7]**



HEXIC

DISPONIBLE EN: ORANGE, MOVISTAR, VODAFONE, YOIGO
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DESARROLLADOR: I-PLAY WEB: WWW.IPLAY.COM


Gráficamente, el juego resulta muy simple. ¿O acaso creías que el *Tetris* no lo era?

Tras abandonar la Unión Soviética, Alexei Pajitnov, el creador del *Tetris*, el juego más popular del mundo, desengañado por un sistema comunista y por la empresa Microsoft que se apropió de su creación, se dedicó a desarrollar juegos de puzzles para todas las plataformas disponibles del mercado. Con Microsoft ha desarrollado muchos, y el que más éxito ha tenido es *Hexic*, del cual han aparecido infinidad de clónicos.

En esta versión especial para móviles permanece la idea original: mover perlas en grupos de tres hasta conseguir unir las del mismo color. Esto se complica con decenas de combinaciones y extras: puedes crear combos realizando uniones de una determinada forma, utilizar bombas o crear y utilizar estrellas. Todo vale para superar sus tres modos de juego: maratón, modo supervivencia y contrarreloj.

Un pequeño tutorial es suficiente para hacerse con el juego. El mayor reto es la velocidad y la complejidad de la estructura de las perlas y tu habilidad con el teclado para elegir la pieza adecuada que debes girar. Parece complicado en las fases más avanzadas, pero todo se limita a que debes ser hábil con la mayor velocidad que muestra el escenario.

Sencillo, adictivo y sin grandes complicaciones técnicas ni gráficas, *Hexic* es ideal como "juego de móvil" mientras esperas el autobús, estás en una cola interminable o no sabes cómo matar el tiempo. Su tremenda sencillez le quita puntos para que fuera aún más perfecto, pero es un fiel alumno de su padre: el *Tetris*. **[5]**



FMX III HARDCORE

DISPONIBLE EN: MOVISTAR PRECIO: 3 €
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE ESTUDIO: XENDEX
WEB: WWW.I-PLAY.ES

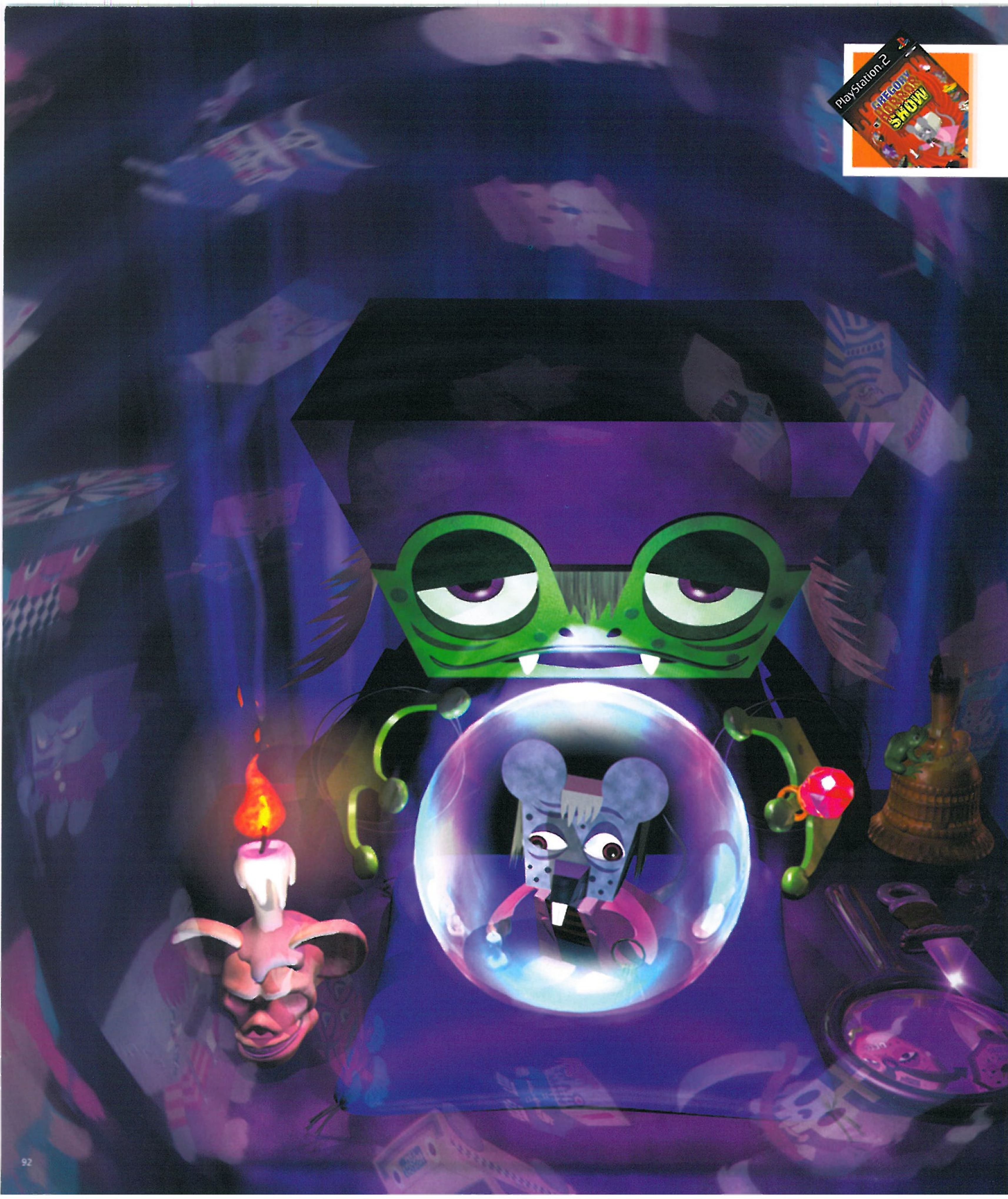
Después de llegar con *FMX II* a más de dos millones de juegos vendidos, I-play ha decidido alargar una de sus franquicias más famosas con resulltados desiguales. Por un lado, la versión 2D es heredera de *FMX II*, con todo lo bueno que eso supone: gran control sobre la moto, velocidad en la imagen y mucha diversión. Pero la versión 3D a veces peca de colocar la cámara en sitios poco habituales, lo que puede despistar.

En esta tercera parte se agradece el gran trabajo a la hora de emular acrobacias: conducir de espaldas, hacer saltos acrobáticos de todo tipo, darse la vuelta en el aire… Las físicas de *FMX III* son bastante resultonas para la potencia gráfica de un móvil, incluso algunos niveles extras u ocultos te permiten realizar saltos suicidas a través de aros de fuego.

Los que ya son especialistas en *FMX* encontrarán nuevos saltos como Superman, Tsunami y Cordova. En cambio, el número de pistas es bastante reducido: Skate Park, Las Vegas y Rock Concert.

Puedes ganar medallas de oro, plata o bronce, y así desbloquearás más misiones. Es un juego bastante recomendable, a pesar de sus pegas en algunos aspectos, pero es bastante original en el cada día más extenso catálogo de juegos para móviles. **[6]**


Hacer el kamikaze a los mandos de una moto es mucho menos peligroso que al mando de un Jumbo. Por lo menos, para los demás.


PlayStation.2

VA DE RETRO

GREGORY HORROR SHOW

PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **2003**

Quedaran hechizados o simplemente estupefactos, pocos olvidarían su paso por la *Gregory House*... ni a los que conocieron allí

La puerta se cierra de golpe, el parqué que cubre el suelo cruje, y por el vestíbulo en sombras deambula la inquietante figura de Gregory, quien, vela en mano, va haciendo su ronda, asegurándose de que quienes están a su cargo duermen a salvo en sus habitaciones.

Aquí hay dos noticias. La buena es que la *Gregory House*, un siniestro inmueble comparable a la mansión de Luigi y a la casa de *Jet Set Willy*, no es una casa encantada más que añadir a la larga lista que todos conocemos, ya que este particular entorno espectral está lleno a rebosar con toda clase de interesantes recursos. La mala es que te has vuelto loco: has sufrido un trastorno mental que te ha dejado atrapado dentro de un hotel imaginario del que sólo podrás escapar con la ayuda de una particular Muerte con acento del Bronx neoyorquino que intenta convencerte de que robéis las almas de los demás invitados.

De nuevo, buenas noticias: es sólo un juego de coleccionista de Capcom, repleto de encantadores gráficos y excéntricos personajes, lo cual no resulta nada amenazador. Pero las malas noticias regresan pronto: el juego también se ha vuelto loco... *Gregory Horror Show* da la impresión de sufrir cierta crisis de identidad, ya que está a medio camino entre los gráficos infantiloides de *Animal Crossing* y el sadismo de *Silent Hill*. Por eso, aunque los personajes de la *Gregory House* sugieren un cachondeo en la línea de *Paper Mario*, en realidad el juego resulta algo limitado, y los personajes parece que están inmóviles.

Aquellos que conocen el título original no deberían sorprenderse demasiado. Basado en los personajes animados que la diseñadora japonesa **Naomi Iwata** creó para un programa de televisión en 1999, el juego de Capcom respeta no sólo los dibujos originales sino que, además, toma efectos sonoros y algunas secuencias de animación enteras. Aun así, para los no iniciados, el hecho de que este juego aparentemente "molón" resulte ser una especie de juego de terror de supervivencia, puede constituir muchas veces una sorpresa excesiva. De hecho, la oscuridad del juego y su jugabilidad hacen que el jugador se aburra a las primeras de cambio. Y es que no hay duda de que, a nivel mecánico, *Gregory Horror Show* es a menudo frustrante. El juego se basa en el perfil psicológico de los personajes de la serie de TV original, y la idea es que, durante tu estancia en el hotel, corra más peligro tu salud mental que tu físico. Eso significa que, en la práctica, los jugadores que antes jugaban con conceptos como *medipacks*, ahora ven pulular a su alrededor una confusa mezcla de hierbas, zumos y libros que ayudan a restaurar el equilibrio mental, atacado por conceptos como cansancio, confusión o melancolía.



Manipular invitados en *Gregory Horror Show* es difícil, ya que no estás mirando el mundo desde arriba y jugando con todas las variables como si se tratara de *Los Sims*. Aquí el jugador debe vivir junto a los otros personajes, compañeros atrapados en el mismo laberinto y deseosos de escapar.

¿Podría algo dar menos miedo que los gráficos esquemáticos y los personajes estrambóticos de este juego de coleccionista de Capcom?



Aunque todo lo anterior parece un recurso fácil, *Gregory Horror Show* puede presumir de un gran logro en un territorio un poco más complicado: crear un videojuego monojugador centrado en la interacción de grupo.

Todo gira en torno a la manipulación de los personajes con los que no se juega. De hecho, para tener éxito al separar el alma del cuerpo de los invi-



ESTRELLAS INVITADAS

Los diseños del personaje original de Naomi Iwata insuflan vida y humor a un juego que resulta algo plano. Pese a su apariencia un tanto infantil, un examen más atento de tus invitados denota aspectos algo más oscuros del juego. Casi todos los personajes tienen detalles malos o equivocados, desde los ojos hundidos de Gregory hasta el babeo de Roulette Boy. El efecto apunta de alguna manera hacia una exploración del aspecto que podría tener la banda de *Animal Crossing* después de una larga noche a base de tranquilizantes para caballo. Este juego está lleno de detalles como ése, y cuanto más tiempo dediques a seguir a los invitados, más llegarás a entender sus vidas interiores.



Si *Gregory Horror Show* recuerda en ocasiones al *comecocos*, aquí no hay píldoras de energía. Sin protección y con una piel de plátano en el suelo como único medio de ataque directo, tu única opción es correr. Así que, además de acechador y liante, eres un cobarde.

tados es necesario hacerse amigo y entender los problemas de cada uno de ellos. En este sentido, *Gregory Horror Show* ha reunido un grupo de personajes que están entre los más divertidos, terroríficos y fascinantes que podrás encontrar en un juego. Desde Angel Dog hasta Rulette Boy, y desde la sensual y sádica Catherine Nurse hasta el misterioso TV Fish.

El hecho es que el jugador debe seguir a los demás personajes por todo el hotel, observando sus movimientos desde una posición estratégicamente segura y acecharlos tenazmente mientras pasean por todo el edificio. Aunque todo el trabajo de espionaje y el secretismo que rodea tu misión pueden parecer aburridos al principio, poco a poco se van convirtiendo en algo totalmente inesperado, que primero resulta entretenido, y después, apasionante. El hecho de atisbar la vida privada de tus invitados resulta cómico y conmovedor: hasta el más 'friqui' y villano de ellos ofrece momentos de desconcertante ternura. Espiar a la horrible Catherine cuando llora y se pega un atracón de donuts mientras ve en la tele su programa favorito significa que no podrás sentir lo mismo por ella la próxima vez que te clave su jeringa gigante en la cabeza. Es igual que cuando se ve a la esquizofrénica Lost Doll recoger flores en el jardín: el jugador humaniza a una de las creaciones más terroríficas de la industria de los videojuegos.

El resultado de tal estrategia es un enfoque verdaderamente refrescante sobre un tema muchas veces tratado como el sigilo o, dicho de otra forma, mantenerse oculto a los ojos de los demás. De esta forma, sustituye la tan manida mecánica de juegos en los que los protagonistas se mueven en fábricas a medianoche o en silos con misiles –en los que la necesidad de no ser vistos es parte fundamental de la acción– por una ambientación doméstica que, pese al retorcido aspecto de sus personajes, sigue resultando reconociblemente humana. En definitiva, éste es un juego en el que hay que "mantenerse oculto observando" y que hace que el jugador se plantee seriamente el significado del término "privacidad". No en vano, es algo que surge cada vez que el protagonista se asoma por la cerradura de una puerta o cada vez que escruta el dormitorio de un invitado con la esperanza de encontrar una hierba útil y, en lugar de eso, descubre algo íntimo: el libro que esa persona ha estado leyendo o el hecho de que la cama vacía se encuentre todavía templada.

En mitad del juego, a pesar de que te ataquen todos los personajes, acabas preguntándote quién es en realidad el verdadero villano

Y a mitad de la aventura, a pesar de los ataques furibundos y los molestos hábitos de los otros invitados, y a pesar de que el manual del juego intenta informar por todos los medios de que son los propios invitados quienes han robado las almas que guardan, puedes acabar cuestionándote quién es el verdadero "malo de la película". Rara vez se le ha pedido al héroe de un juego que se comporte como un antihéroe. Lo que inicialmente te parecía un conjunto sencillito de misiones, pronto se convierte en algo alegremente problemático: el protagonista no sólo invade la vida privada de esos personajes imaginarios que le rodean, sino que se le pide que los explote en su propio beneficio. La mayoría de las veces, la mejor manera de conseguir el control sobre el alma de un personaje es intentar descubrir sus debilidades psicológicas, y luego "entrar a matar". Eso significa aprovecharse de la paranoia de Cactus Gunman, por ejemplo, golpeando en su puerta y huyendo una y otra vez hasta que, muerto de miedo, deje caer su alma y salga corriendo para intentar esconderse.

A medida que el juego va progresando, te pedirán que arruines una receta del chef, que hagas que la gente se resbale con pieles de plátano,





Tu personaje, que puede ser masculino o femenino, tiene una carita aparentemente inocente que le convierte en un objetivo perfecto para recibir ataques de los demás a lo largo de todo el juego.

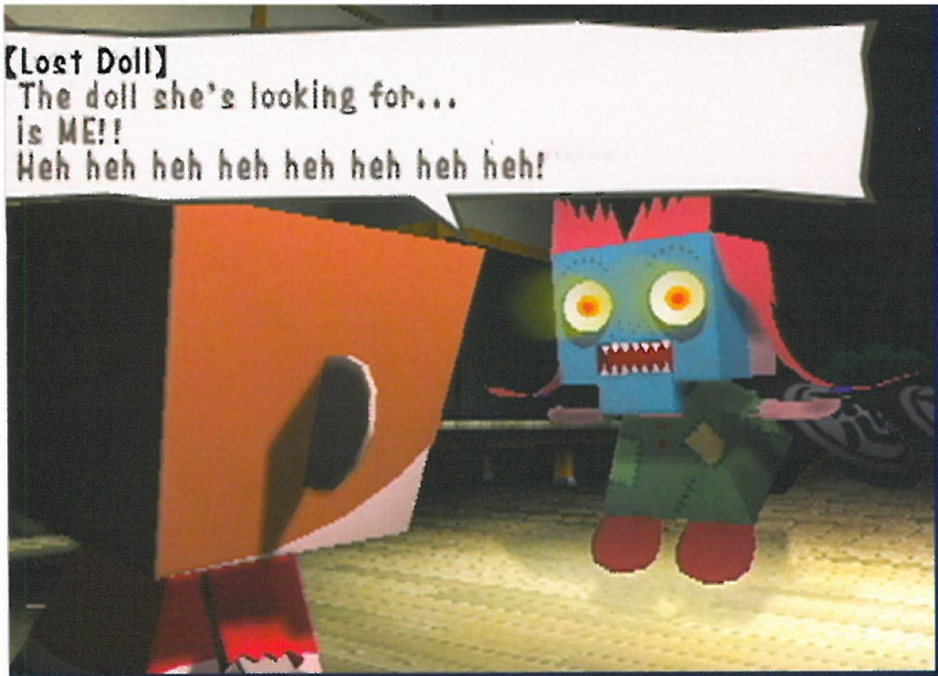


Los invitados de la *Gregory House* pueden ser deformes y estar exagerados, pero el éxito del juego está en comprender y decodificar no sólo sus acciones, sino también sus motivaciones, y responde a un enfoque mucho más profundo que la escala 'somnoliento/hambriento/feliz' de títulos como *The Sims*.





No creas a los pantallazos: *Gregory Horror Show* es mucho más complejo y sutil de lo que debería ser un juego con una rana parlante.







ESPECTÁCULOS DE TERROR

Si algún invitado se tropieza contigo mientras pulula por el hotel, asistirás a un terrorífico espectáculo: una breve escena que detalla su venganza contra ti. Aunque el resultado de estas situaciones a menudo añade poco más que una ligera pérdida de salud mental, los *Horror Shows* tienen, por un lado, muestras de humor negro y, por otro, una fuerza gráfica inusual debido a sus gráficos infantiloides. Desde un pinchazo con un machete hasta un prolongado y desagradable análisis de sangre, los trastazos a tu cabeza son un peligro recurrente.



o, incluso, que manipules el sentimiento de culpa de un niño para poder acceder a su padre.

Lo que hace que todo esto tenga el encanto del que carecen otros juegos más violentos es ese deseo por hacer el mal a escala del mundo real, y, sobre todo, hacer el mal contra personajes que, aunque no siempre resultan simpáticos, has tenido que conocer previamente. La mayoría de los juegos consisten en explotar los puntos débiles del enemigo, pero en este caso debes aprovecharte de los puntos débiles de quienes podrían ser tus amigos. Poner el pie en este pantanoso terreno puede hacer que te sientas mucho más incómodo que asesinando prostitutas en *Vice City*.

En consonancia con su énfasis en el personaje, el juego tampoco te pide que hagas lo impensable, pero sí que se asegura de que convivas con las consecuencias posteriores de tus acciones. Tus víctimas no desaparecen una vez las has derrotado, sino que siguen viviendo, noche tras noche, con un peligroso rencor hacia ti. Por eso, la cuarta partida de este tranquilo juego, que puede llegar a resultar hasta somnoliento, se puede convertir en una versión perversa y envenenada del *comecocos*, pues las víctimas de ayer te persiguen sin piedad por los pasillos del hotel, mientras tú intentas manipular a los recién llegados para conseguir más almas.

Mientras el sistema de vidas es un lío, el progreso resulta confuso y, para muchos, la continua obligación de esconderse y escapar es un engorro, pero el juego hace que el jugador sienta que controla una persona real. Todo esto conlleva que *Gregory Horror Show* consiga algo mucho más



impresionante que otros títulos más rendondos nunca lograron. Aunque cada personaje no es más que un problema de pensamiento lateral y gestión del tiempo, y si bien los asuntos prácticos de tu interacción física con ellos son limitados, el verdadero rompecabezas consiste en entender al otro invitado de un modo lo bastante profundo como para pillarle en su momento más vulnerable o inducirle a que pierda su compostura.

Es cierto que pasamos demasiado tiempo jugando a disparar a otros porque es la única interacción que podemos recrear con cierto éxito en un videojuego. Pero en este aspecto, *Gregory Horror Show*, con sus figuras esquematizadas, está significativamente por delante de todo lo demás. Por eso, este jueguecito de locos puede que resulte sorprendentemente vanguardista.





THE MAKING OF...
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

BioWare explica cómo la suerte, la estadística y el póquer fueron capaces de definir un género

PLATAFORMA: **PC, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS** ESTUDIO: **BIOWARE** ORIGEN: **CANADÁ** FECHA DE LANZAMIENTO **2003**

Fue un inocente correo electrónico el que hizo que los planetas comenzasen a girar en torno a lo que acabaría convirtiéndose en uno de los juegos de rol más ambiciosos jamás creados. En 1999, y después de una serie de entregas poco agraciadas de la saga de *La guerra de las Galaxias*, **Simon Jeffery**, el presidente de LucasArts Entertainment, se puso a buscar nuevos desarrolladores que le devolvieran algo de vitalidad a la licencia más conocida del planeta. Después de, según sus propias palabras, "ponerlos a ambos frente a frente, tirados en el suelo", fue cuestión de segundos que **Ray Muzyka** y **Grez Zuschek**, CEO y presidente de BioWare, aceptaran.

"Sinceramente, resultaba muy intimidatorio trabajar con LucasArts porque teníamos un enorme respeto por la licencia *Star Wars* –recuerda Muzyka –. Ellos eran muy profesionales y conformaban un magnífico equipo. La aprobación de la historia fue un tira y afloja. Por una parte, estaba LucasArts –el grupo corporativo de los videojuegos–, y luego estaba El Rancho, que es el grupo que aprueba los proyectos. Les enviamos cantidades ingentes de material para establecer el prototipo del juego y ellos nos lo devolvían casi siempre con sugerencias de mejora, que ahora, vistas con el tiempo, eran realmente estupendas. Lo mismo ocurrió con la historia. Básicamente nos teníamos que adecuar al canon del universo *Star Wars*".

Pero desde el principio, Lucas Arts permitió a BioWare un grado de libertad sin precedentes en cuanto al desarrollo de la trama y los personajes. Dada la disyuntiva de ambientar un juego en torno a la época de *Star Wars: Episodio II* o situarla unos 4.000 años antes, BioWare optó por la segunda opción. "Ambas opciones eran emocionantes –prosigue Muzyka– pero ambientar la acción 4.000 años antes era más atractivo, porque nos permitía una mayor creatividad para construir una historia paralela que pudiera incorporarse más tarde al universo de *La guerra de las Galaxias*. Y el único material que había sobre ese período de tiempo era una serie de seis tebeos de Dark Horse, la serie de *Los cuentos del Jedi*".

BioWare ya contaba en su currículum con una sólida reputación de creador de juegos de rol de múltiples capas –*Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights*–, por eso aceptó participar en el proyecto pero con sus condiciones. Aunque no se hicieron públicos los detalles concretos de esos acuerdos, es posible que uno de los puntos hiciera referencia a la autonomía creativa y a la gestión interna del proyecto.

Zuschek explica cómo se creó el juego: "Estuvimos un año de preparativos antes de que nos pusiéramos realmente a crear el

"La fase de pre-producción fue una tarea inmensa por lo difícil que resultó determinar el enfoque del juego. Tardamos un año en diseñarlo sobre el papel antes de comenzar a crear los gráficos"





Había pocos planetas donde aterrizar, aunque eran variados, tenían hermosas atmósferas, y todos ofrecían ese intangible y característico aroma *Star Wars*.



ACERCARSE AL 20

Swoop Racing **era divertido, pero si había un juego capaz de atraparte unas horas de tu juego épico favorito ése era *Pazaak*, una especie de cruce entre *Magic, The Gathering* y el blackjack. Podías comprar a Garouk un tablero básico de *Pazaak* al comienzo del juego en la cantina Taris, y las cartas extra podías comprarlas, ganarlas o encontrártelas en tus viajes. Desde tu tablero elegías diez cartas que usabas durante una partida (cada una con un valor de -6 a +6) y la idea era sumar 20, o acercarse tanto como fuera posible lanzando las tarjetas alternativamente contra tu oponente. Si te pasabas de 20 perdías. Como todos los juegos de cartas, ganar requería suerte, aunque la táctica y un tablero con una selección cuidadosa de las cartas siempre daban ventaja.**

material, y a mitad de ese año empezamos a desarrollar la tecnología. Uno de los mayores desafíos a los que nos enfrentamos fue dar forma a un juego como éste, porque, si algo nos caracteriza, es que siempre tratamos de trascender lo establecido en cuanto al envoltorio. Cuesta mucho recordar cómo eran las cosas en 2000 cuando empezamos, pero en aquella época no había juegos de rol con perspectiva en tercera persona que resultaran tan próximos a la acción, así que incluso imaginar cómo sería jugar con algo así resultaba realmente difícil".

***MDK2: Armageddon* fue** el primer juego para consola de BioWare. Con su motor se crearon los escenarios y las áreas de prueba que sirvieron para que todo el equipo tuviera claro los aspectos del juego, desde los ángulos de cámara o el combate hasta el movimiento o la velocidad del jugador. A diferencia de muchos juegos de rol –como las series *Ultima* o *Wizardry*–, los juegos de BioWare no muestran datos sobre potencia. Esta capacidad de dotar a los jugadores con complejas interacciones de combate y con



Seleccionar los cristales para las espadas láser de tus Jedis podía mejorar tus estadísticas de combate de manera apreciable. Había talleres disponibles en todos los planetas para permitir alterar y mejorar las armas.

toda la complejidad tecnológica oculta resultó especialmente importante para el público de la Xbox.

Muzyka lo tiene claro. "Una de las mayores dificultades al diseñar juegos para videoconsola es la combinación de transparencia, accesibilidad y profundidad, por eso optimizamos la interfaz y el sistema de control. Descubrimos que la mayoría de jugadores quería empezar a jugar sin tener que pulsar antes teclas ni botones, así que mantuvimos ese principio de diseño entre nuestras prioridades. Nuestro enfoque fue, en todo momento, mezclar las mejores prácticas de juegos de rol para consola y para PC".

En cuanto al combate, siempre existía el peligro de que se complicara con una dinámica de turnos consecutivos. Por eso, la decisión de dejar que los jugadores hicieran un listado de prioridades de combate, cambiaran de objetivo sobre la marcha con los disparadores o detuvieran el juego para ajustar la estrategia, resultó todo un acierto. Cada enfrentamiento se convirtió en una magnífica escena con un nivel de acción y detalle digno de cualquier película de la saga *Star Wars*, con sables de luz chocando de manera vibrante y dinámica. La capacidad de girar la cámara aumentó aún más su espectacularidad.

"Queríamos crear un juego de rol que representara una verdadera evolución respecto a *Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights*", explica Zuscheck. "Eso significaba utilizar un sofisticado sistema de normas tácticas y personalizables.

También cambiamos ciertas cosas para que el jugador decidiera qué ataque ejecutar y qué velocidad imprimir al ritmo de combate, para crear así un sistema a medio camino entre los turnos y el tiempo real que hiciera todo mucho más emocionante. Al final, nos inspiramos en un libro de referencia visual de *La guerra de las Galaxias* que utilizaba el sistema de d20 Wizards of the Coast, que era muy indicado para lo que estábamos creando".

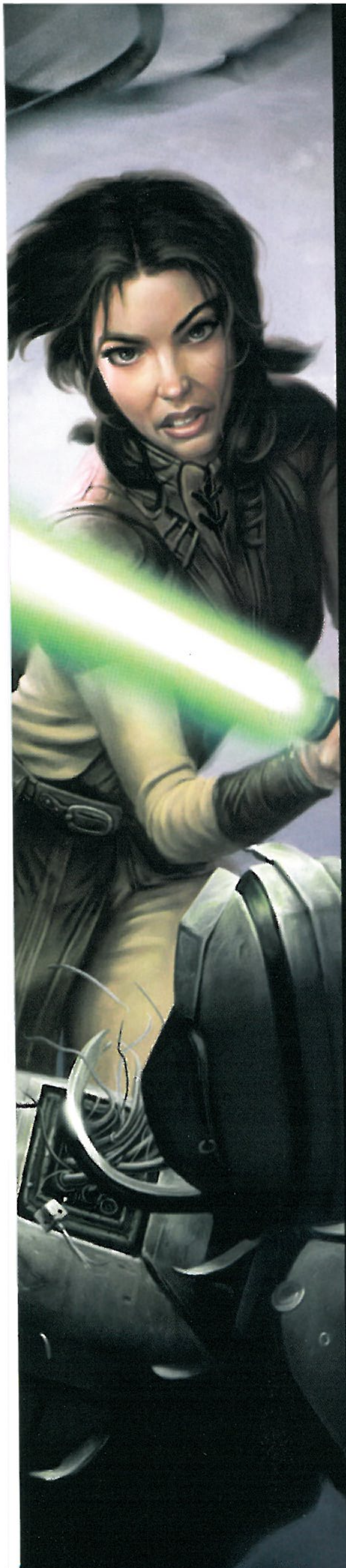
> **"Uno de los mayores retos al diseñar juegos de consola es conseguir transparencia, accesibilidad y profundidad al mismo tiempo"**

En realidad, si existía algo en *Knigths of the Old Republic (KOTOR)* que resumiera la filosofía de BioWare a la hora de crear juegos era *Pazaak*, un juego de cartas similar al blackjack que se jugaba durante la partida, y que se caracterizaba por su dicotomía entre el bien y el mal. Era un minijuego divertido que añadía textura, que iba más allá del ciclo de exploración, conversación y combate, y hacía un gesto hacia una ilusión más ambiciosa: que el propio mundo operaba de manera independiente de tus acciones, con reglas consistentes y creíbles.

***Pazaak* es un** juego que se inspira en los juegos clásicos de apuestas. Para Muzyka representa la vida y el mundo del videojuego encuadrado en un microcosmos. "El póquer es uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos. Tiene un poquito de todo: estrategia, psicología, fortuna y estadística. Si tengo tiempo para jugar me reparto el tiempo entre el ordenador, la consola y póquer", sonríe Muzyka.



KOTOR fue criticado porque los combates eran muy sencillos. Fue una decisión de BioWare, que con un deslizador de dificultad facilitaba las cosas si sólo se deseaba completar el juego.



La dinámica del farol y el contrafarol hace que elecciones aparentemente insignificantes puedan acarrear consecuencias devastadoras: por eso, la moralidad estaba tan presente en el juego. Cuando te adjudicaban la tarea de rescatar un Jawa de una tribu de Sand People en Tattoine se te exhortaba a ir con toda la artillería posible. Aunque había disponible una manera más laboriosa de cumplir la misión a través del trueque, la ruta directa inevitablemente llevaba a algo que se acercaba a la limpieza étnica. Luego estaba el 'momento rey Salomón' en Dantooine, durante el cual tu juicio sobre una conspiración asesina podría declararte culpable.

"Verdaderamente yo disfruté mucho durante la construcción en árbol de la narrativa –confiesa Muzyka–, pues este sistema ofrecía un millón de posibilidades. Salían muchos finales distintos y podías tomar decisiones para hacer el bien o el mal, y posteriormente ver tales decisiones reflejadas en el aspecto y las capacidades de tu personaje. *KOTOR* te permitía verdaderamente sentirte como si fueras un noble caballero Jedi o un maléfico Lord Sith. Mis dos escenas preferidas del juego son el momento de la revelación sobre las diez horas, cuando descubres que tu personaje es Revan, y cuando se sigue la senda del mal, en el momento en que los miembros de tu partido te increpan por tus acciones y tienes que decidir si han de vivir o morir".

En una industria ridiculizada por crear argumentos y personajes ultrasimplificados, *KOTOR* llamaba la atención como un androide en un bar: siempre había un personaje del que todo el mundo pudiera enamorarse y, curiosamente, cada uno tenía sus propias manías e inconsistencias.



BioWare se negó a utilizar el color rojo en el mundo de *KOTOR* –salvo en barras de potencia y otros indicadores– ya que en sus tests comprobó que no se visualizaba bien.



BioWare hizo un verdadero esfuerzo por aumentar el ritmo del juego, incluyendo más combate y diálogos más sucintos, al contrario que en juegos de rol anteriores como *Baldur's Gate*.

Desde que se comercializó *KOTOR*, se ha generalizado en los juegos la presencia de la toma de decisiones de cariz moral –no hay más que recordar *Fable* o *Fahrenheit*–, pero ninguno ha llevado ese dilema tan lejos ni con la misma brillantez. Ahora, la compañía está evolucionando de cara a su próximo juego. "Hemos mejorado el sistema de moralidad, y se verá en *Mass Effect*, que resulta mucho más sofisticado y trasciende ampliamente las opciones de bueno y malo –explica Muzyka–. Hemos sustituido la idea de un camino simplista para poner al jugador en una posición en la que su misión es tan importante –¡el destino de toda la humanidad recae en tus manos!– que no puedes permitir que nada se interponga en tu camino. En *Mass Effect* la vida de la galaxia depende de tus acciones, así que tienes plena justificación para hacer cosas que estimes necesarias para cumplir tu tarea. En otras palabras, tendrás buenas razones para hacer cosas malas".

Como juego épico y moral, *Mass Effect* retoma la senda de *The Knights of the Old Republic* reescribiendo la fórmula clásica de BioWare de estrategia, psicología, fortuna y estadística, aunque no se basa en el bendito d20.



EL MONSTRUO DE OREJAS VERDES

Pese a su carga épica, su enfoque moral y su acción absorbente, el verdadero tejido que daba consistencia a *KOTOR* era su humor. "Algunos de los momentos más divertidos del juego surgieron con fallos extraños que aparecían de vez en cuando –dice Zuschek–. Un día vimos dos globos oculares flotando junto a una dentadura. En otro momento, un personaje parecido a Yoda tenía una oreja que se estiraba hasta tres metros por encima de su cabeza y otro día el menú de inicio mostró a Malak con un brazo maltrecho y colgando. Pero nuestro favorito fue el día en que los huesos de la animación de Bastila se duplicaron por accidente: era totalmente jugable y funcionaba normalmente en todos los sentidos... ¡excepto por el hecho de que se había estirado hasta convertirse en un desconcertante monstruo de cuatro metros!".





En *KOTOR* podías elegir a dos miembros de tripulación durante las misiones. Esto favorecía una afinidad con los elegidos pero, además, permitía que el juego pudiera volver a jugarse más veces.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **EMPRESA:** EnjoyUp Games, S.L.

■ **FUNDADA EN:** 2005

■ **Nº EMPLEADOS EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS:** 5

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Jorge Biedma (JoBi), cofundador, programador y game designer; Julio Moruno, cofundador, grafista y game designer



■ **URL:** www.enjoyup.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
Chronos Twin. Un arcade de plataformas y aventuras que controla dos espacios temporales a la vez. Estará a la venta en breve (DS).



Chronos Twin es el primer trabajo de EnjoyUp para la DS. Juegas a la vez en el pasado y en el presente en las dos pantallas de la portátil de Nintendo.

■ **UBICACIÓN:**
Hospitalet de Llobregat (Barcelona, España)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Break Soul: Beat'm up, plataformas, RPG... (DS)

■ **SOBRE EL ESTUDIO**

"EnjoyUp Games es una joven empresa, avalada por un equipo con muchos años de experiencia en el sector; nuestra filosofía es crear productos originales que puedan transmitir al jugador nuevas experiencias y sensaciones.

Nintendo DS es la máquina elegida, ya que creemos que es un perfecto soporte para poder desarrollar ideas innovadoras donde el principal objetivo es la diversión. EnjoyUp Games busca esa originalidad, como demuestra *Chronos Twin*, ya que el uso de las dos pantallas en tiempo real no se ha usado en ningún otro juego hasta el momento.

Por otro lado, no sólo desarrollamos nuestros propios proyectos, sino que también hacemos creaciones por encargo".

Además de los dos cofundadores, trabajan en EnjoyUp tres personas más: Javier Menossi, músico; Iván Pajuelo, programador asistente, y Elías Sánchez, diseñador gráfico.

Chronos Twin, el primer trabajo de EnjoyUp, distribuido por Elexicon Entertainment, se basa en la idea de viajes por el tiempo, pero de una forma especial. Para progresar en el juego debes controlar al mismo tiempo el pasado y el presente mientras exploras el planeta y acabas con una amenaza alienígena que debe ser destruida simultáneamente en el pasado y el presente gracias a una máquina dual, que es la herramienta idónea para poder aprovechar las capacidades de la pantalla doble de la consola portátil de Nintendo.



Break Soul será el segundo juego del joven estudio barcelonés después de haber conseguido el certificado para desarrollar en DS. De momento, sólo se ha visto esta imagen, pero es suficiente para abrir apetito.



Los juegos hacen amigos

Ya no eres nadie si no estás conectado a alguna red social. Ésa es la razón por la que Qualcomm está fortaleciendo su plataforma BREW



Mike Yuen, director de la unidad dedicada a juegos en Qualcomm

Gracias al éxito de Xbox Live y al reciente auge de la Web 2.0 en forma de *LittleBigPlanet* y de PlayStation Home, seguramente la mayoría de desarrolladores y distribuidores de juegos saben a estas alturas que las redes sociales online son el gran salto cualitativo y en lo que hay que trabajar. Después de todo, juegos online como *World of WarCraft* o *Second Life* no son sino versiones de **Facebook** gráficamente deslumbrantes, sólo que con un sistema basado en niveles mucho más directos y emocionantes que la propia realidad.

Pero mientras los PCs y las videoconsolas "estáticas" han modelado la progresión de los juegos de red social, las patibilidades entre terminales que aún no se han solucionado por completo. En este sentido, la compañía estadounidense Qualcomm, especializada en tecnología móvil, pretende solventar estos problemas con su plataforma de desarrollo de juegos BREW (Binary Runtime Environment for Wireless), que proporciona un sólido cimiento respecto a componentes básicos –procesadores, tamaños de pantalla y conexiones de red de alta velocidad– y hace la vida más fácil a los desarrolladores de aplicaciones y de juegos.

Sin embargo, lo que realmente tiene emocionado a **Mike Yuen**, responsable de la unidad de videojuegos de Qualcomm, es la manera en que esto revolu-

"Estamos creando este servicio porque es hacia donde apunta la industria de la telefonía móvil"

tecnologías móviles prometen estar en condiciones de aportar algo diferente. MySpace, Facebook y Flickr ya tienen versiones móviles, mientras que Twitter con mensajes SMS está despertando un nuevo mundo de posibilidades.

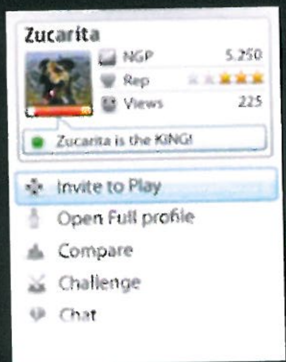
El problema se encuentra a la hora de jugar, porque el mercado móvil es más complejo por estar más fragmentado que el de las consolas, por no hablar del ámbito de los PCs. Sólo hay que ver las barreras nacionales y las que ponen los operadores, además de las múltiples incom-

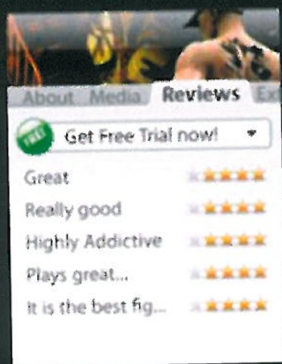


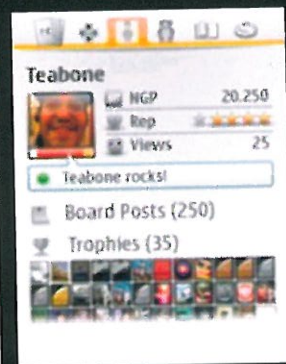
Aunque existe un enorme interés por los teléfonos móviles de diseño –como este Qualcomm Slingshot que llamó la atención hace un par de años–, la compañía está virando hacia el software.

cionará el sector de los juegos móviles. "Ésta es el área de comunidad del servicio –proclama mientras pasa de una pantalla a la otra de su móvil, que está ejecutando un prototipo de BREW–. Aquí está tu lista de siempre que, al igual que los habituales iconos de avatar, puntos del jugador y etiquetas, muestra cuándo se conectaron online por última vez tus amigos, a qué juegos están jugando y qué puntuaciones han obtenido. Existe también un área de desafíos que puedes enviar a la gente que aparece en tu lista. No tienen que ser demasiado complicados, sino simplemente retos del estilo: '¿Quién puede conseguir la máxima puntuación en un juego determinado de aquí al final del próximo fin de semana?' Estamos intentando añadir también funciones en las que puedas competir con otros a puntos".

Y es ese nivel de interacción, desde desafíos generados por los propios usuarios hasta foros y competiciones gestionadas por operadores, lo que Yuen cree que supondrá un impulso decisivo para los videojuegos móviles.







Las funciones mostradas en la BREW Gaming Signature Solution pueden apreciarse en esta pantalla, cuya lista –en la que se ve el avatar del jugador, las gratificaciones obtenidas y el total de puntos– enumera los juegos a los que se ha jugado recientemente. Otras opciones te llevan al catálogo de títulos –donde puedes ver las ofertas o adquirir juegos– y a la zona multijugador, donde podrás entrar en foros y en grupos de jugadores.

"Igual que Xbox Live, nosotros tendremos un modo de pago y otro gratuito con el que se podrá comprar más juegos móviles –pronostica–. Si estás avanzando por el nivel 20 de un juego que tiene 25, por 5 euros puede que tenga sentido comprar otro juego y atravesar sus niveles iniciales de forma veloz".

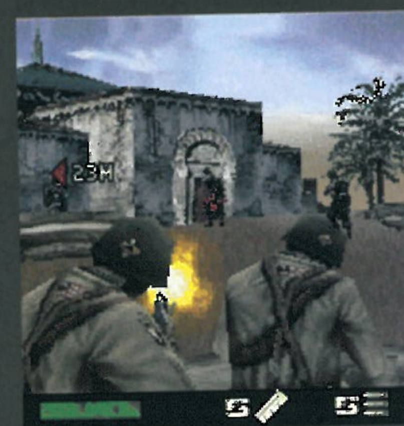
Otra opción interesante es el sistema de gratificaciones. "Actualmente son simples, del estilo 'Estás en el top ten de la clasificación de jugadores'. Pero se pondrá interesante cuando los distribuidores empiecen a crear gratificaciones específicas para 'La vuelta más rápida en *Need for Speed*' o 'El golpe más largo en *Tiger Woods*' –explica Yuen–. Queremos que los distribuidores introduzcan este tipo de metadatos en los servidores para que nosotros podamos acceder a información con la que crear gratificaciones muy personalizadas. Creemos que será una parte importante del servicio del gaming".

Entre las otras alternativas se encuentra la creación de gratificaciones inspiradas en eventos reales como el Mundial de Fútbol o los Juegos Olímpicos. Yuen también espera que los operadores utilicen estas oportunidades dentro de sus campañas de marketing generales. "Desde nuestro punto de vista, es decisivo que los operadores planifiquen bien qué quieren hacer, y si eso implicaría a socios actuales como Best Buy, Wal-Mart o los torneos patrocinados por Aston Martin, en los que conceden premios reales y digitales. Esto no consiste en coger la tecnología que nosotros ofrecemos y comercializarla al mes siguiente. Para que los servicios alcancen verdadero éxito han de gestionarse y controlarse con promociones regulares", argumenta.

El hecho es que hasta mediados de 2008 no estará disponible todo esto, porque a Qualcomm todavía le quedan unos meses para finalizar la tecnología del servidor de soporte, que se irá actualizando una y otra vez con nuevas prestaciones.

¿Y cuándo dispondremos de BREW en Europa? Aquí Yuen empieza a divagar. BREW siempre ha sido una tecnología enfocada hacia el mercado norteamericano, aunque la parte de la plataforma vinculada a la conectividad se ha independizado del paquete, lo que significa que puede desplegarse en cualquier parte del mundo. De hecho, el operador italiano TIM es su primer cliente europeo. Más recientemente, la red móvil británica 3 ha firmado un acuerdo para utilizar tecnología BREW, aunque aún no se ha especificado en qué países se utilizará.

Desde una perspectiva general, Yuen asegura que el cambio tiene que producirse antes o después: "Estamos construyendo este servicio porque pensamos que es hacia donde se dirige la industria wireless. Esto no va de mejores procesadores ni de redes más rápidas, que los seguirá habiendo, sino de que el verdadero motor del cambio en el futuro será el propio concepto de servicio".







Aparte de los aspectos sociales de BREW, otra ventaja es la alta calidad de los juegos. *Brothers in Arms 3D*, de Gameloft, ganó el premio al mejor juego BREW en la reciente conferencia BREW 2007 en San Diego (EE.UU).



¿Qué hay de Nokia?

Qualcomm no es el único que está desplazando su estrategia desde el hardware al software y los servicios. Nokia ya ha incorporado a su N-Gage una solución cliente de nueva generación. Su materialización se verá durante este otoño, con motivo del despliegue de la tercera ola de teléfonos Serie 60.

Esta solución –similar a la plataforma BREW de Qualcomm– utiliza una base de código C++ unificado para facilitar el trabajo a los desarrolladores de juegos y permitirles que creen productos de máxima calidad. El kit para N-Gage de desarrollo de software también estandarizará prestaciones como máximos tanteadores y gestión del sistema anticopia DRM, así como la implantación de funciones de conectividad social como invitaciones a juegos, sistemas de grupos y modos multijugador. Además, habrá avances como el canal de distribución digital de Nokia para los juegos móviles, que, además de que permitirá descargar demos y compartir juegos con tus amigos, incluirá opciones de alquiler, de suscripción y de pago por juego.







Estas pantallas muestran la cantidad de información que se le ofrecerá al jugador sobre un juego antes incluso de que lo compre, incluyendo pantallazos y textos descriptivos. Podría haber también la opción de incluir análisis de otros jugadores.



POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

BUROCRACIA Y (DOS) ERRORES

El lanzamiento de *Space Giraffe (SG)* está tardando una eternidad. Durante las dos últimas semanas he estado ejerciendo funciones de marketing y de oficinista en lugar de las propias de un diseñador de juegos. "Por favor, describa su juego en 25 palabras, en 50 palabras, en 100 palabras". Descripción de la prueba del juego, del juego completo, banners de esta forma, de aquella otra y de la de más allá, 35 pantallazos, 15 pantallazos en japonés, un vídeo publicitario de medio minuto, otro de 60 segundos, diez minutos de vídeo que visualiza la dinámica del juego, cuestionarios del tipo "¿Contiene sexo en alguna de sus formas?". NO, es completamente abstracto. "¿Contiene elementos racistas?". NO, a menos que incluyas ahí una campaña genocida contra formas geométricas abstractas. Agotador.

Te sientes como cuando estás en el tren a punto de llegar a la estación de destino: te levantas y te acercas a la puerta del vagón, pero el tren va y se detiene ante un semáforo en rojo y se queda ahí clavado, sin moverse durante un buen rato. En lo que a mí concierne, todo el trabajo está hecho. Sólo quiero hacer las cosas que dijimos que haríamos cuando el juego estuviera terminado, como pasar un buen fin de semana en Amsterdam o vagabundear por algún otro sitio agradable.

Sé que todo esto es un mal necesario y que no hay forma de evitarlo, y vale la pena si sirve para que *SG* esté a la venta y en la lista de juegos descargables. Pero podría haber escrito un par de juegos enteros para Commodore 64 si hubiera aprovechado el tiempo que me está haciendo perder todo esto.

En todo este tiempo hemos encontrado dos fallos en el juego: "final de puntuaciones de nivel proporcionadas en inglés y no en el idioma seleccionado" y "el gráfico aparece en una caja indefinida si el idioma principal es el japonés" (lo cual se corrige añadiendo "//font = = 3" a una línea de código). Así que, en términos de código verdadero y de corrección de fallos, *SG* no es que haya causado precisamente mucho estrés salvo la mencionada burocracia. ¿Se habrían lanzado los juegos que todos recordamos si hubieran tenido que contestar todos estos cuestionarios? ¿Habría tenido que declarar Matthew Smith sus atrevidas frases humorísticas de *Manic Miner*? ¿Habría sobrevivido la arrebatadora escena entre Gordon Bennett y la llama en *Hover Bovver* o habría sido eliminada tras clasificarse como "sexualidad implícita"?

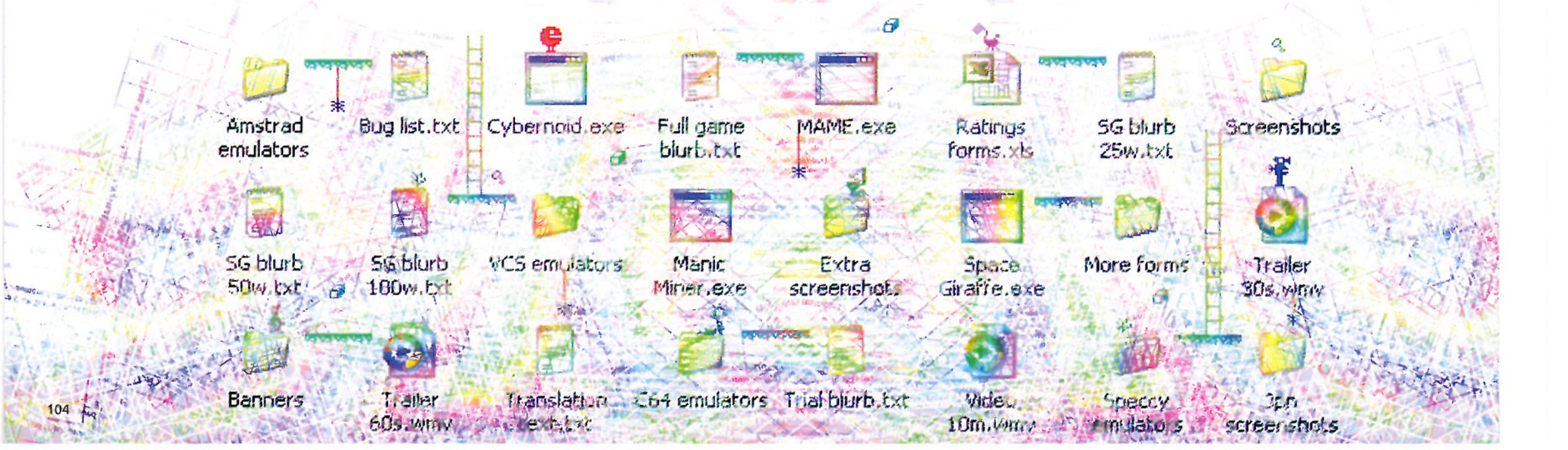
Mientras rellenaba formularios, producía vídeos y redactaba textos de marketing, he estado divirtiéndome con una simulación en mi DS, gracias a un cacharro que lleva una tarjeta MicroSD de 2 Gb y se conecta a un soporte para DS. La simulación de C64 y Atari VCS funciona bien pero es un poquito lenta, mientras que las simulaciones de Amstrad y Spectrum funcionan bien. Todo ello me ha hecho reflexionar sobre la cultura de los retrojuegos, desde los arcade hasta las diversas consolas y los primeros microordenadores domésticos, incluido el Commodore 64: la mayoría de aquellos viejos juegos con los que flipábamos, digamos un 95%, eran una basura. El 5% restante contiene clásicos entre los que quizá sólo un 1% sobresalga realmente, porque el resto tampoco es tan bueno como tú recordabas.

> "He comprobado algo aplicable a la mayoría de los retrojuegos: que la mayoría de juegos antiguos son una auténtica basura"

Muchos diseñadores, especialmente los que trabajan para plataformas de ordenadores domésticos, parecían confiar en curvas de aprendizaje extremadamente abruptas, y la idea general era que tenías que ejecutar las tareas perfectamente a tiempo en una pantalla antes de permitir que pasaras a la siguiente —*Manic Miner* fue el primer ejemplo, aunque hay otros muchos, como shooters del tipo *Cybernoid*—. Supongo que semejante metodología se debía a que los diseñadores tenían poca memoria para repartirla entre demasiadas pantallas, y querían evitar que el jugador avanzara con demasiada rapidez, a sabiendas de que antes apretaría los dientes y lo intentaría otra vez antes de gastarse otras 1.500 pelas en un juego nuevo y esperar otros 20 minutos a que se cargase. Fue solamente con la llegada de las videoconsolas de juegos, y con la competición entre diseñadores bien experimentados que hacían juegos que eran verdaderamente jugables, cuando los responsables de programación se dieron cuenta de que tenían que crear juegos que fueran divertidos antes que reproducir el equivalente en videojuegos a una competición consistente en aporrearte la cabeza con un martillo para obtener una puntuación alta.

La nostalgia ya no es lo que era. Es cierto que en el pasado las cosas eran más caóticas, pero en realidad, la mayoría de los juegos eran una porquería, y la llegada de los tiempos modernos puede que haya acarreado cierta sobredosis de burocracia, pero ha traído también un inmenso avance en el trabajo de los diseñadores de juegos y un hardware bien potente. Estoy encantado de haber sido parte del pasado, pero estoy todavía más encantado de estar trabajando en lo que me gusta, manejando la tecnología con la que contamos en la actualidad.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente ha sido el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.




Club zed
Para matar el tiempo hay que estar bien armado
Club zed te trae armamento pesado
Alexa
El futuro será muy complicado. La violencia y el terror se instalarán en las calles. Sólo ella puede salvar al mundo, sólo ella. Sólo Alexa.
Sniper Ops 3D
Hay enemigos por todos lados, pero tú y tu puntería podéis acabar con ellos. No bajes la guardia, hay mucho en juego.
Allied Heroes
II Guerra Mundial. Un grupo de soldados aliados van a luchar hasta el final para salvar muchas vidas. Pero el éxito solo depende de ti.
Street Race W 3D
¿Te gustaría ir a toda velocidad por un circuito urbano? Siente la máxima emoción en los escenarios más reales con Street Race World 3D.
GP Bikes 3D
Tu moto está preparada ¿y tú? Dale gas y la adrenalina recorrerá tu cuerpo. Toda la emoción de Moto GP en tu móvil.
Central City
La ciudad es un lugar muy peligroso, lleno de amenazas y venganzas. Lidera tu propia banda y hazte con el poder con este juego multijugador.
Life is a Fiesta
¿Quién te gustaría ser en la Universidad más loca? El ligón, la empollona, la chica más sexy... Todos quieren ser el rey del Campus, pero solo uno lo logrará.
Formula R 3D
Ponte al volante de un Fórmula 1 con el juego que te llevará a la alta competición: impresionantes gráficos 3D, 8 circuitos, reta a otros jugadores...
Sexy Strip Poker
Si te gusta jugar al poker, espera a ganar. Las partidas más calientes te esperan. Tus contrincantes son chicas súper sexys que se quitarán su ropa.
consíguelos todos
envía
ALTAGE JUEGOS
al 5544
suscríbete
¡todo a 0.30€!
sms recibido + iva
mucho más en
www.zed.es



POR TIM GUEST

LA COLUMNA DE GUEST Postales desde el universo online

EL FIN DEL MUNDO

En la historia del mundo, lo que importa siempre se convierte en importante. Cuando Freud reveló por vez primera la importancia de los sueños, no fue por casualidad que, al mismo tiempo, los hermanos Lumière estuvieran empezando a sacar brillo a esos sueños, utilizando una luz para que otros pudieran verlos y compartirlos. Ahora, al final de un siglo centrado en lo propio, el ser humano ha comenzado a valorar las redes. No es coincidencia que los mundos virtuales hayan convertido nuestras redes sociales e informáticas en destinos reales a visitar.

Sí, esta columna vuelve a girar, quizá por última vez, en torno a los mundos virtuales. Se ha hablado mucho de *Second Life* en los medios de comunicación. Parte de esa discusión se ha convertido, inevitablemente, en un debate sobre si los mundos virtuales como *Second Life* tienen algo realmente importante que ofrecer. Existe la sensación de estamos asistiendo a una especie de nueva fiebre del oro, pero sin mucho oro: el mito de que muchos habitantes de *Second Life* están haciendo dinero atrae a gente a este mundo, pero la realidad es que muy pocos están ganando algo parecido a un salario de subsistencia a partir de su industria virtual.

Aun así, IBM no compromete a 3.000 de sus empleados para trabajar habitualmente dentro de *Second Life* sin una buena razón... y eso es exactamente lo que nos interesa. Un reciente informe de la consultora tecnológica Gartner estima que, para 2011, el 80% de los usuarios de internet tendrá un avatar virtual.

Muchas de las críticas a *Second Life* se deben a las dificultades de este mundo virtual y a su aparente falta de promesas. La gente se conecta, compra un par de alas, se da un garbeo por ahí disfrazado de zorro y se va, para no retornar nunca. A pesar de la opacidad de este mundo, sigue siendo cierto que millones de personas han hecho de *Second Life* su segundo hogar... y probablemente ése es el problema.

Los mundos virtuales empezaron siendo un refugio del mundo real donde la gente podía encontrar un respiro. Pero el papel de esos mundos está cambiando. Esos miles de empleados de IBM no emplean *Second Life* para aislarse del trabajo, sino que la utilizan para realizar negocios, para dinamizar su flujo de trabajo y para ahorrar dinero en viajes y comunicaciones, evitando así las reuniones a escala global. En varios sentidos, los mundos virtuales son un cuento de hadas compartido y, como sucede en todos ellos, sólo los desencantados son libres: el encanto de los mundos virtuales como panacea contra los problemas del mundo real deben transformarse en una nueva forma de conexión que se encuentra al servicio del mundo real.

> Los mundos virtuales eran un refugio en el que la gente se daba un respiro. Pero el papel de esos mundos está cambiando

A comienzos de junio asistí al lanzamiento de un pequeño libro en un bar de Londres. Andrew 'Roo' Reynolds, de IBM, grabó mi discurso y lo colgó en la red. Estamos asistiendo a un cambio radical del mundo en nuestra nueva cultura conectada y participativa: lo que comenzó como llamar a números de teléfono para votar a favor de un grupo musical se ha convertido en una cultura online global de responsabilidad, en la que las afirmaciones de los políticos son comparadas con las de discursos anteriores ("¿Usted nunca dijo eso? Bueno, he aquí cómo usted decía eso hace dos años"). Lentamente, vamos recuperando unos cuantos y modestos grados del poder y la fortaleza conectada que sacrificamos en nuestro viaje secular hacia la primacía de lo individual.

Dos días después del lanzamiento del libro en el mundo real, mis editores dispusieron un lanzamiento del libro dentro de *Second Life*. Adam Boulton, editor político del canal *Sky News*, que estaba en Alemania, apareció virtualmente. Adam me entrevistó junto a otros residentes de *Second Life* a propósito del libro. Lo nuevo de esta presentación era que algunas de las personas sobre las que había escrito estaban allí. La suposición habitual en el mundo de la no ficción es que el escritor se convierte en el único mediador en la experiencia del lector: pocos lectores esperan encontrarse con las personas sobre las que están leyendo. Lo emocionante de lo virtual es que este tipo de encuentro se ha vuelto factible e incluso fácil.

Adam Boulton habló con Simon Stevens, un activista de los discapacitados en *Second Life* y en el mundo real sobre el que yo había escrito: una conversación que, sin los mundos virtuales, nunca habría podido tener lugar. Parecía un final apropiado para mi viaje: en un café al lado del mar, tomando un vino virtual, con nuevos lectores del libro enzarzados en una animada discusión con aquellos que conspiraban conmigo para escribirlo. Y allí dejé a Errol, mi avatar.

Del mismo modo que necesitaba tomarme un descanso del mundo real cuando lo dejé atrás por vez primera para viajar online, necesito también un descanso de los mundos virtuales. Igual que Reginald Perrin dejó un montón de ropa en la arena, yo he dejado mi avatar vacío al lado del mar. Igual que la mayoría de nosotros, hoy día estoy desencantado, y he sufrido bastante. Pero puedo decir que soy libre.

Hutchinson ha publicado el libro de Tim Guest sobre mundos virtuales,* Second Lives. *Visita la web timguest.net



Ilustración: Istokes



POR MR BIFFO

BIFFOVISIÓN Desbloqueada la opción de quejas

¿LA WII EN DECLIVE?

En 2005, un grupo de médicos de una universidad italiana descubrió que no era el canto de los ángeles lo que hacía que la gente se enamorara, sino un proceso bioquímico consecuencia de la evolución natural. Un examen de un grupo de personas 'enamoradas' descubrió que tenían más neurotrofinas que la gente que no tenía pareja. Estas proteínas podrían ser culpables de los sentimientos de euforia, cosquilleo en el estómago e impulso de escribir poemas estúpidos y tallar corazoncitos en los troncos de los árboles. Pero dicen los científicos que esto no dura más de un año.

Quizá esto no suceda sólo con las personas, sino también con la electrónica de consumo. He alabado sin mesura a la Wii y le he dado bola durante año y pico, pero la luna de miel se ha acabado. La corriente amorosa ha remitido una vez más y ahora compruebo que, quizá, no sea la consola perfecta que yo una vez creí que era.

> *Zelda* es genial, a todos nos encanta *WarioWare* y yo aún sigo disfrutando con *Wii Sports*. Pero ¿qué más me ofrece la Wii?

Sigo pensando que la Wii es la única videoconsola imprescindible del mercado y que el Wiimando es el mayor avance en el sector del videojuego desde el CD-ROM. Nintendo se ha dado cuenta y lo ha explotado de manera brillante. En pocas palabras, es la única consola que sabe que una consola es, simplemente, un juguete. No se trata de sofisticados aparatos de entretenimiento multimedia, ni accesorios identificados con un chiflado estilo de vida. Son, ni más ni menos, algo con lo que poder jugar. Y todo apunta a que se me están agotando las maneras de jugar con mi Wii.

Nintendo siempre ha buscado asombrar a la concurrencia con lanzamientos emblemáticos, convencido de que la calidad debe primar sobre la cantidad. Eso está bien, y yo lo comparto si los huecos entre los grandes juegos se rellenan con otros títulos decentes. Pero la Wii tiene muy pocos títulos de primer nivel, tanto si hablamos de los suyos propios como de desarrolladores independientes.

Sí, *Zelda* es genial. Sí, todos adoramos *WarioWare: Smooth Moves*. Sí, yo todavía sigo jugando a *Wii Sports* (hasta que llegue *Wii Sports 2*). Pero ¿qué más ofrece la Wii? Están esos lanzamientos multiformato estandarizados más bien dudosillos que suelen incluir algún acierto en la dinámica de juego, algún elemento que funciona especialmente bien con el Wiimando, o las nuevas vueltas de tuerca a las mismas licencias de siempre.

Es cierto, se trata de un problema que afecta a la mayoría de videoconsolas durante el primer año. Pero, tras el anuncio del listado de lanzamientos previstos para el resto de 2007, no parece que ese problema se pueda resolver en un futuro próximo. Hay montones de juegos a punto de aparecer para la Xbox 360 que espero con impaciencia, e incluso la PS3 posee un puñado de títulos que tienen pinta de que valdrá la pena jugar con ellos (aunque la mayoría estarán también disponibles para la 360).

La Wii necesita desesperadamente otro título de primerísimo nivel que haga compañía a *Zelda*. Por mucho énfasis que ponga Nintendo en promocionar *Mario Strikers* o *Excite Truck*, la compañía nunca convencerá a nadie de que aspira a mantenerse en lo más alto sin ofrecer nuevos superéxitos. Yo diría que, tras más de nueve meses de vida de la consola, *Zelda* sigue siendo el único clásico, y que cualquier otro lanzamiento potencialmente deslumbrante deberá esperar a la campaña de Navidad.

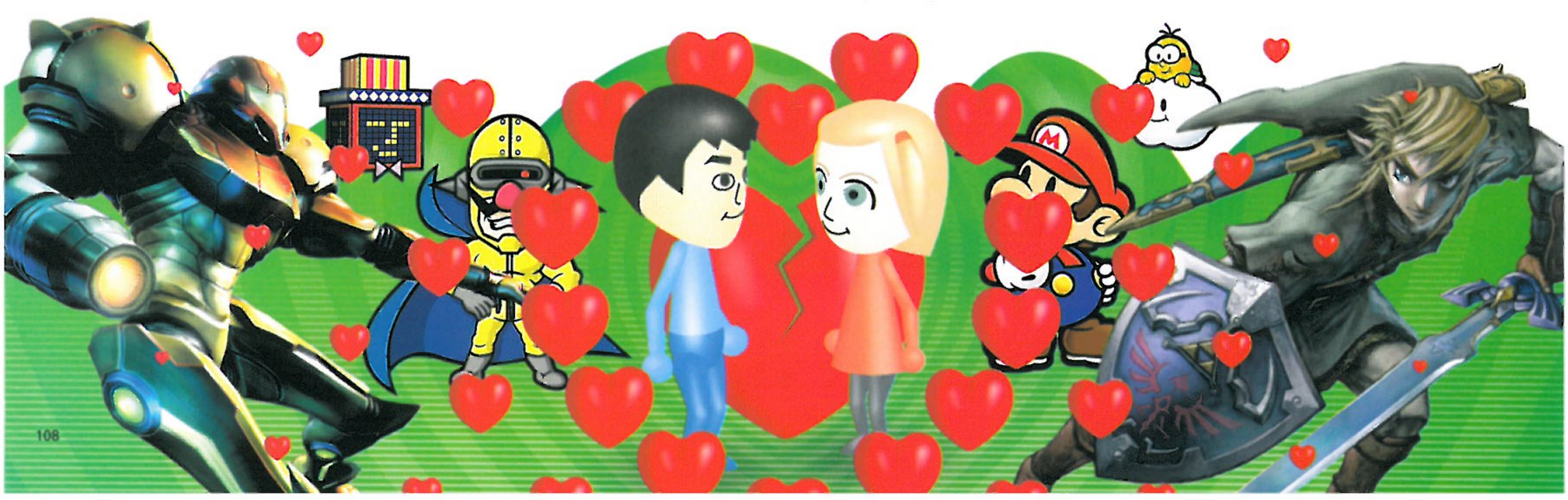
Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3 y *Super Paper Mario* se han anunciado para finales de este año (si no para más adelante, a juzgar por pasadas experiencias) y ésos son los únicos grandes juegos que se asoman en el horizonte. Me atrevo a decir que parte del problema es que los desarrolladores independientes son lentos a la hora de poner a trabajar sus cerebros en torno al cambio cualitativo que supone tener en cuenta el Wiimando. Puede que la PS3 se haya subido también al tren de la tecnología sensible al movimiento, pero la consola es básicamente una versión remozada de la que apareció antes. Es un formato al que los desarrolladores pueden dedicar sus fuerzas porque ya están familiarizados con él, y no tienen que experimentar con una manera totalmente nueva de jugar.

Incluso teniendo esto en cuenta, debería haber unos cuantos lanzamientos prometedores. Pero no. No sé si son ciertos esos rumores sobre un juego de espadas para Wii supuestamente en desarrollo, o sobre proyectos que igualen el potencial de *Wii Play* o *Smooth Moves*. Estoy seguro de que Nintendo tiene en preparación muchos títulos, pero, a no ser que empiece a enviarnos un hueso o dos, los perros vamos a cansarnos de esperar y le ladraremos a otro amo.

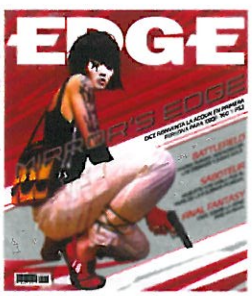
He pasado casi tanto tiempo con juegos de Consola Virtual como jugando a títulos propiamente para la Wii, y he pasado casi el mismo tiempo jugando con el creador de Mii o mirando el canal de previsiones meteorológicas como jugando con videojuegos.

Yo amaré a Nintendo hasta que muera, pero, por muy romántico que sea en mis demostraciones de amor, estoy empezando a sentirme un poco privado de afecto por su parte.

Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Fórum



Número 16

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: RPG Bioware Sonic

¿Un juego Sonic que nos viene de manos de Sega? ¡Por dios, nos podría dar un telele!
Diluted Dante

¿No hay nadie más a quien le parezca desafortunada la intención de llevar esta aportación notoriamente ágil de la historia de los videojuegos a una plataforma tan notoriamente pesada?
Mr Brooks

No se me ocurre ninguna franquicia que necesite matar más que *Sonic*.
JoJoeyJoJo

Necesitamos aire fresco. Lo necesitamos desde hace casi 9 años, cuando murió la Dreamcast. Me siento como los fans de David Bowie cuando luchaba contra las arañas de Marte, amante de algo que fue grande, pero entonces no reconocido. Para mí, esta consola fue sinónimo de diversión pura, de movimiento osado y valiente. La puerta que cerró la generación anterior y la que abrió de par en par la nueva. Como una estrella, Sega tuvo su mayor resplandor justo antes del fin. No he vuelto a sentir el sobrecogedor poderío de *Soul Calibur,* ni la serena majestuosidad de *Shenmue* en ninguna otra plataforma. La capacidad de sorpresa y la diversión han quedado anuladas por texturas cada vez más fotorrealistas, pero que sólo suponen pequeños trotes en comparación al salto al vacío que supuso Dreamcast. Me siento como el que ha salido tanto al centro que ahora mira asombrado como los jóvenes disfrutan con cualquier cosa mientras yo vuelvo a buscar la diversión casera y sencilla del *Trivial* y el *Tabú.*

Aquí deposito en la Wii mi esperanza porque, curiosamente, la de tecnología menos avanzada es la que mantiene ese espíritu transgresor y progresista.

¿Será posible que David venza a las hiperbólicas Goliat? Nintendo ha traido de nuevo ese aire fresco entre tantas secuelas de espías y matones callejeros. Esperemos que la "pequeña" de Nintendo tenga mejor futuro que la última gran consola, que se retiró de puntillas dejándonos un recuerdo inolvidable.
Antonio Serón Molina

Siempre pensamos que el pasado fue mejor sin darnos cuenta de que lo fue para los que lo vivimos, pero no para los que no lo conocieron. En todo caso, actualmente tenemos una oferta de consolas y juegos como nunca antes; y por eso en EDGE estamos convencidos de que este sector vive su mejor momento. Además, nadie tiene que ganar, en otros sectores conviven perfectamente varios fabricantes con propuestas diferentes sin que nadie tenga que imponerse.

Voy a Repetirme... Perdonen, voy a repetirme: amo el cine. Probablemente muchos podrían vivir sin haber conocido el final de *El Imperio Contraataca,* o sin haber derramado una sola lágrima tras la marcha de Eduardo Manostijeras en aquel cuento de hadas que tan bien hiló Tim Burton; yo no. De hecho, si a alguien le diese por inventar una realidad alternativa sin cine, yo firmaría mi certificado de defunción sin ningún miramiento. Amo el cine, pero si hay algo que me gusta tanto o más son los videojuegos. Tampoco puedo imaginar un mundo sin *Super Mario Bros* (sí, me gustaba más que *Sonic)* o sin un Solid Snake oculto tras la esquina. Me encantan ambas cosas y las practico siempre que puedo, en solitario o en compañía, con gran satisfacción. Las amo, pero tengo bien clara una cosa: las quiero por separado. Algo que no se puede decir de las grandes compañías que se dedican a convertir lo que para mí es material sagrado en material de merchandising. Sí, me refiero a esas pésimas adaptaciones como *Tomb Raider, Resident Evil* o la más reciente *Silent Hill,* por no hablar de la "inmortal" (perdonen que me ría): *Super Mario Bross , la película.* Actualmente están en desarrollo películas de *Prince of Persia, Metal Gear* o de *¡Los Sims!* Pero, ¿que van hacer, una peli romántica con toques *El Show de Truman* en el que un pésimo Tom Hanks le dedique una sonrisa inocente a la preciosa (y mal utilizada) Meg Ryan? ¡basta, por favor basta! El arte, como otras cosas en la vida, es una cuestión de brillantez, de originalidad, de capacidad de maravillar a un mundo oscuro e insulso, de entretener o de cuestionar lo que hasta entonces era tabú, en ningún caso de repetir.
Juan Álvarez Fernández

Es lógico utilizar el guión de un juego para hacer una película, como antes se hizo con libros, o con cualquier otra expresión de arte. Que no nos guste el resultado actual no implica que poco a poco lo hagan mejor.

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos opinando sobre algún aspecto de la industria del videojuego. EDGE se reserva el derecho de resumirlos o extractarlos. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá un volante Speed Racer de Fernando Alonso para PS2 de Ardistel. **La carta ganadora de este mes, premiada con un volante Speed Racer, la ha enviado Antonio Serón Molina.**



GANADORES.- Relación de los ganadores del sorteo de EDGE y Ardistel aparecido en el número 15

12 lectores premiados con un volante Speed Racer de Fernando Alonso para PS2: Roberto Vázquez (Getafe, Madrid), **Juan Ignacio Quesada** (Madrid), **Sergio Ruiz** (Hontoria, Segovia), **Alfredo J. Fajardo** (Albacete), **Mª del Carmen Rull** (Valencia), **Juan Manuel García** (Valdemoro, Madrid), **J. Manuel Rico** (Madrid), **José Luis Mesa** (Cádiz), **Javier Mora** (Mallorca), **Rodrigo Jiménez** (Burgos), **Matilde Roca** (Alicante) y **Rubén Hernández** (Badajoz).

15 lectores premiados con un mando 4D Motion Shark para PlayStation 2: Juan Manuel Ortiz, (Madrid), **Inmaculada García** (Cádiz), **Juan Gaviño** (Cádiz), **Sergio Mateos** (Zamora), **Ángel García** (Alcobendas, Madrid), **Miguel Ángel Baz** (Zamora), **César Hernández** (Badajoz), **Aitor Sánchez** (Guipuzcoa), **Mª Jesús Torres** (Barcelona), **Alberto Gómez** (Prat de Llobregat, Barcelona), **Ernesto Gutiérrez** (Albacete), **Claudia Romero** (Valladolid), **Antonio Ruiz** (Córdoba), **Aurelio Campos** (Málaga) y **Asunción Cruz** (Madrid).

Desde siempre la censura ha estado presente en la cultura: libros, cine, obras de arte... ahora le ha tocado el turno a los videojuegos. Hace poco el sistema de clasificación por edades británico (BBFC) vetó la venta del esperado videojuego *Manhunt 2*. Pero la cosa no terminó ahí, la censura llegó también a Australia, Irlanda, Italia y fue equiparado a películas pornográficas en EE.UU. al asignarle el distintivo de "Adults Only". El proyecto de Rockstar fue retrasado en todo el mundo a la espera de una respuesta que seguramente será la censura de gran parte de las escenas más "duras". Está claro que un juego violento de las características de *Manhunt 2* debe ser calificado +18, al igual que su predecesor pero, ¿es realmente necesaria la censura en países donde se supone que hay libertad de expresión?.

Es duro ver como la sociedad aún sigue pensando que los videojuegos son para niños. Al igual que el cine o la literatura, los videojuegos también van dirigidos a un público maduro y a otro infantil. Si la regla de que los videojuegos son para niños fuese cierta, entonces en el cine, películas como *Hostel 2*, *Saw*, etc., ¿deberían ser censuradas y prohibidas en todo el mundo por el mero hecho de no ser aptas para un público infantil?. La responsabilidad de que los menores no accedan a videojuegos de carácter violento es de los padres y no de los desarrolladores. En cada videojuego existe una calificación por edades denominada PEGI que informa al comprador de la edad mínima para jugar a ese juego, pero si los padres del menor dejan que juegue con cualquier producto, no es culpa de los creadores del juego. Nadie en su sano juicio dejaría a su hijo de 8 o 9 años jugar al *GTA: San Andreas*. Lo que se debe hacer es jugar en compañía de los hijos y explicarles cada cosa que sucede en el juego e ir informándoles sobre los juegos a los que no deben jugar. Tengo 16 años y compro juegos +18 ya que no creo que un juego como *Manhunt 2* hiera mi sensibilidad ni me haga perder el juicio; es lo que pasa cuando sacan en los programas del corazón a gente como Coto Matamoros.**Pablo Contreras Tormo**

Sin duda, en la tele ponen contenidos mucho más cuestionables que los de los juegos, pero mientras que al cine se acompaña a los hijos, muchas padres ni entienden ni comparten la afición de éstos por los videojuegos, luego se dejan llevar por lo que se comenta en la tele o en la prensa sobre el peligro de ese mundo desconocido que son los videojuegos.



Víctor Gutiérrez conoció en una tienda a dos representantes de los nuevos jugadores de Nintendo.

Tema: La sequía de juegos durante el verano

Así que tengo cuatro nuevos lanzamientos para mi consola 360, de los cuales tres tienen bastante buena pinta. Y resulta que aún hay más todavía en camino. Incluso agosto tiene su *Bioshock*, uno de los títulos por los que siento más curiosidad de todo el año. ¿Un juego nuevo? ¿En agosto?
ZeldaMindMeider

¿Es que la habitual sequía anual de juegos durante el verano alguna vez molestó a alguien de verdad? Yo tengo una montonera enorme de juegos magníficos.
Evil Red Eye

Cuando yo era más joven no tenía dinero en ninguna época del año, y ahora lo que no tengo es tiempo. Me conformo con terminar los juegos que tengo. Cuando llegue la temporada otoño-invierno saldrán demasiados títulos al mismo tiempo y no habrá tiempo para todos ellos... y luego muchos de nosotros estaremos atascados hasta la siguiente primavera.
Pause

Tema: El anuncio de StarCraft 2 por parte de Blizzard

Los fanáticos coreanos del género del shooter en primera persona están relamiéndose. Blizzard ha anunciado abiertamente que están desarrollando *StarCraft 2* para sus seguidores en Corea. ¿Cómo es que tienen un juego hecho a medida?
speedhaak

Creo que son el mercado más grande para *StarCraft*.
paranoidandroid

He visto torneos de *StarCraft* con participantes coreanos y son los amos. Son trece horas de práctica... ¡¿al día?!
speedhaak

Nadie ha dicho que *StarCraft 2* se esté desarrollando específicamente para el mercado surcoreano, así que calma. Y, en todo caso, no todos los jugadores de *StarCraft* de Corea son robots invencibles: hay un montón de jugadores normales que sencillamente buscan un buen juego, igual que vosotros.
Kiiganz

¡Corre, Zergling, para ganar!
Kiiganz

A leer el sumario de EDGE nº15, en un artículo pude leer: "Cómo piratas y *modders* se sienten como en casa en las nuevas consolas". Con cierta extrañeza, me puse a leer el artículo y afortunadamente no se mencionaba a ningún modder como causante o fomento de ningún hecho delictivo, sino simplemente se trataba de piratas y hackers, pero, como administrador de la mejor página de *modding* de España (www.hardcore-modding.com) con casi 22.000 usuarios registrados, creo que se ha cometido un pequeño fallo en la redacción del sumario, confundiendo el término *modder* (que es aquel usuario que realiza una mejora estética de su equipo, de manera más o menos artesanal y a veces con afán de alguna mejora del equipo) con el de piratas.

Os invito a realizar un pequeño artículo sobre la comunidad *modder*, cada vez más numerosa y siempre presente en cualquier party que se monta, pudiendo adjuntar diferentes fotos de diferentes equipos modificados. Sin olvidar que a la comunidad *modder* es una comunidad le gustan mucho los juegos y las videoconsolas.
Óscar García (SPIDER)

En la Campus Party se ha visto que los *modder* son una comunidad muy numerosa. Sentimos el error en el sumario pero éstos no tienen nada que ver con los piratas en ninguna de sus formas.

No soy muy partidario de la Wii, pero tengo que reconocer que Wii ha sabido llegar a usuarios inalcanzables para el resto de compañías, cientos de usuarios de Wii no han jugado a una consola en su vida. Es más, muchos usuarios de Wii no sabían lo que era una consola hasta que Nintendo llego a sus vidas. Todo este movimiento de captación de nuevos usuarios empezó con la DS y sus juegos para la mente, pero con Wii han llegado más lejos: se han ganado el corazón de su público.

Todos estos halagos tienen su porqué, y es que hace unos días fui a mi tienda habitual de videojuegos y entró

sigue

un matrimonio bastante mayor; el marido tenía 58 años. Este señor entró preguntando por alquileres de Wii y yo supuse que eran para su nieto.

Este hombre se me acercó y comenzó a hablarme. Me comentaba con alegría lo bien que se lo pasaba con su Wii. Para Reyes, unos amigos suyos se la regalaron a su nieto y, nada más ver la máquina, fue corriendo a comprarla.

No sabía ni leer ni escribir pero disfruta jugando, su mujer le lee los textos en pantalla mientras el juega. Después de un rato, alquiló *Spiderman 3* y, bajo mi recomendación, *Mama Cooking,* para jugar con su querida mujer.

Éste es un claro ejemplo de lo conseguido por Nintendo a día de hoy, y éste es el espíritu que necesitaba el estancado mundo del videojuego.

Víctor Gutiérrez

Hemos hablado mucho sobre la apertura del mercado de videojuegos que Nintendo ha logrado, y que todos vamos notando en las tiendas. Lo que sería de agradecer es que también se abran algunas mentes y no se hable más de la censura en los videojuegos de la que se quejaba Pablo Contreras en su carta.

F

Tema: La histeria de un columnista por la adicción de su hija a *Los Sims*

Nunca he jugado a *Los Sims,* pero para mí es motivo de honda preocupación cuando descubres que a tu hijo no le importa nada más en el mundo excepto el juego al que está jugando. ¡Se olvidan hasta de comer!

Chilly Willy

El columnista acaba de descubrir que ser un padre sensato puede resultar un factor decisivo para prevenir que su hijo se convierte en un yonqui de los videojuegos, psicópata y delincuente.

igorgetmeabrain

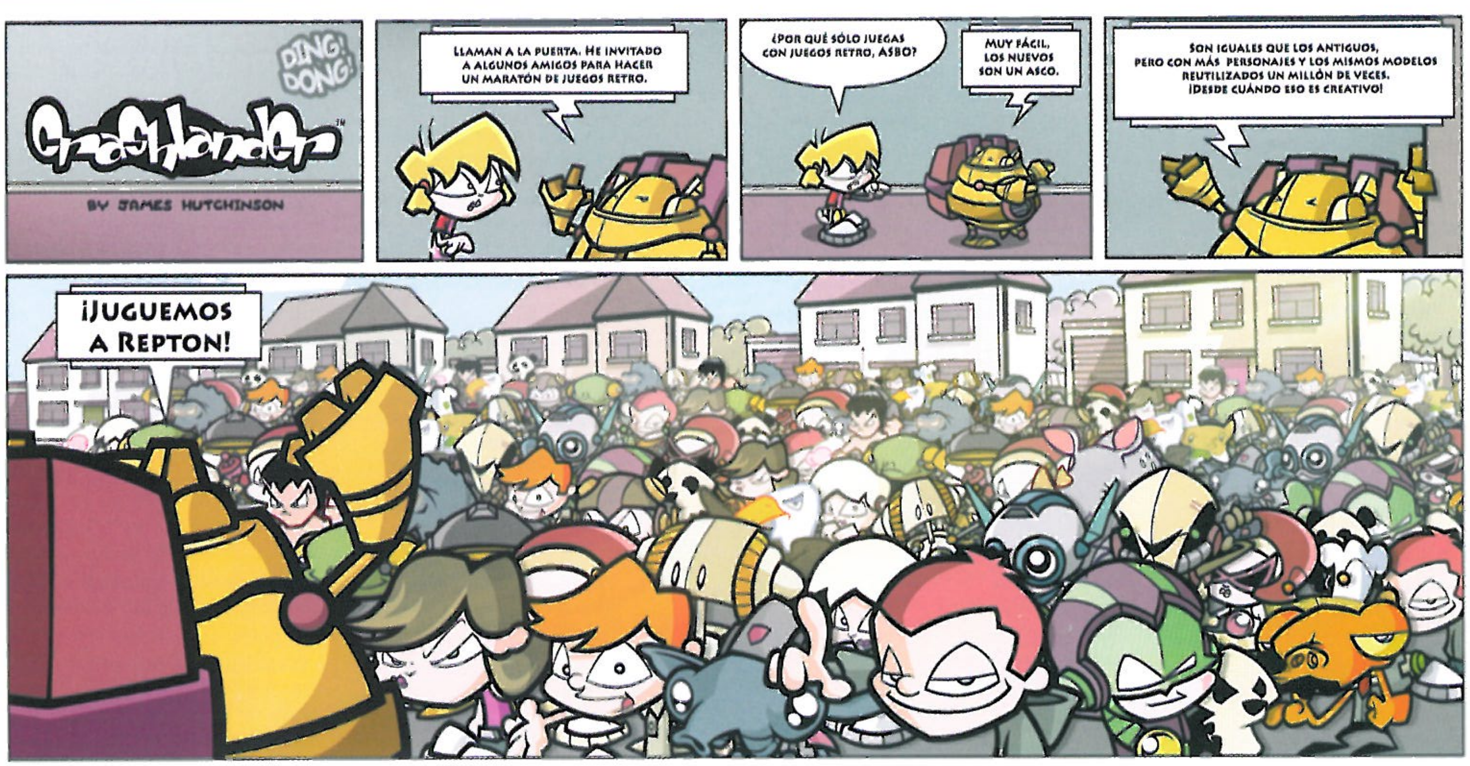
Que alguien compre a ese niño *Football Manager*. Así estará de verdad introducido en el negocio.

shanyi

Nuevo éxito de la Campus Party

Más de 8.100 personas participaron en las decenas de eventos y competiciones de los seis días que duró la Campus Party de este año, "superando todas las expectativas que nos habíamos marcado", según dijo la directora del encuentro, **Belinda Galiano.** Dentro de la Campus se entregaron los premios desarrollador_Es, de los cuales *Runaway 2,* de Pendulo Studios, se llevó cuatro de las diez categorías: mejores gráficos, mejor sonido, mejor guión y mejor juego. Exelweiss logró los premios a mejor juego web por el juego de fútbol *Superbuteo* y mejor juego móvil por *Goody Returns,* Virtual Toys *(Rafa Nadal DS)* obtuvo los premios a la mejor desarrolladora; *Clean City Malaga,* de Digital Legends, fue galardonado con el premio a la innovación; el reconocimiento al mejor videojuego amateur fue para *Fregocles y la desinfección del olimpo,* y Fx Interactive fue designada mejor distribuidora.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es),** poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



e de descarga 3 euros. Coste de conexión 0,30 euros sin límite de tiempo. Impuestos indirectos no incluidos. Más información en www.movistar.es

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a esta pregunta: ¿Qué consola es la que más utilizas?

❑ PlayStation ❑ PlayStation 2 ❑ PlayStation 3 ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii
❑ Nintendo GameCube ❑ GameBoy Advanced SP ❑ Nintendo DS ❑ PSP

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo del móvil y de los juegos arriba indicados.
Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 19 de EDGE

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

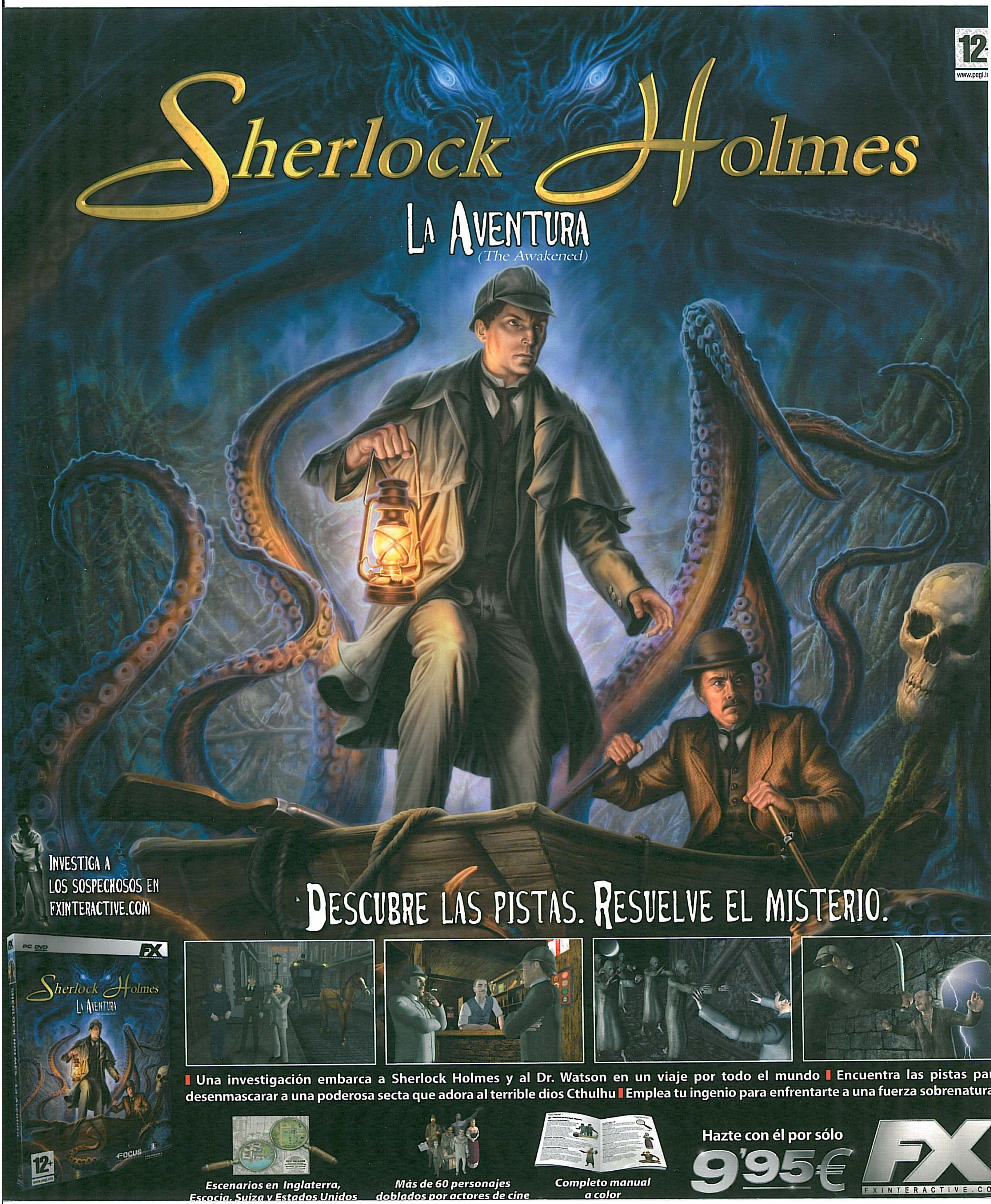


Próximo número

Edge 18
Moto GP, Blue Dragon, Big Brain Academy, Heroes of Mana, Bioshock y muchos más...



GUITAR LEGEND
GET ON STAGE!
Legend
LEGEND
En exclusiva con
Vodafone live!
Descárgatelo
entrando en tu Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE GUITAR al 521
vodafone
NOKIA N95
Vodafone live!
Precio: 3€ (3,48€ IVA incluido) Precio de navegación: 50 cents./conexión (58 cents./conexión IVA incluido). Fuera del Menú Vodafone live! 50 cents./conexión (58 cents./conexión IVA incluido) hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live. Para tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla consultar www.vodafone.es.
© 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft.
Mas juegos en
gameloft
www.gameloft.com



12+
www.pegi.in
Sherlock Holmes
La Aventura
(The Awakened)
Investiga a los sospechosos en fxinteractive.com
Descubre las pistas. Resuelve el misterio.
Una investigación embarca a Sherlock Holmes y al Dr. Watson en un viaje por todo el mundo
Encuentra las pistas para desenmascarar a una poderosa secta que adora al terrible dios Cthulhu
Emplea tu ingenio para enfrentarte a una fuerza sobrenatural
Escenarios en Inglaterra, Escocia, Suiza y Estados Unidos
Más de 60 personajes doblados por actores de cine
Completo manual a color
Hazte con él por sólo
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM